pc. games

ajándék 32 oldalas végigjátszás melléklet

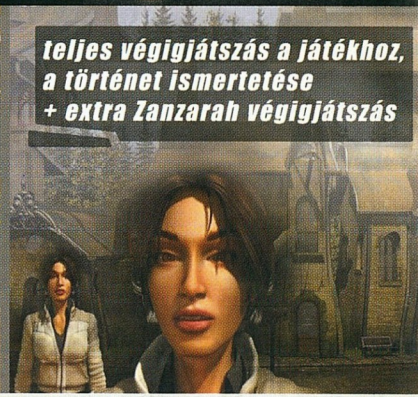
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2
SUBSTANCE

Syberia

teljes guide a játékhoz, titkos lehetőségek bemutatása, tippözön

teljes végigjátszás a játékhoz, a történet ismertetése + extra Zanzarah végigjátszás



Metal Gear Solid 2

4... Tanker
4... Alt Deck
5... Olga
6... Engine Deck
7... Hold No. 1
8... Plant
9... Strut A
10... Strut B
11... Strut C
12... Strut D
12... Fortune
13... Fatman
13... Shell 1 Core
15... Shell 1 Core
18... Strut E
18... Arsenal Gear
20... Soldius Snake
20... Végjáték
21... Tippözön

Syberia

22... Valadilene
23... Barrockstadt
24... Komkolzgrad
25... Aralbad
25... Visszatérés Komkolzgradba
25... Visszatérés Aralbadba

Zanzarah

26... London
26... Az elvarázsolt erdõ
27... A Hegyvidék
27... A Felhõvilág
28... Monagham
29... Az Árnyékvilág
29... Hol található a 30 kobold
29... Mit kapunk a koboldokért
30... Tündérlista
34... Cheat

A PC.GAMES végigjátszás melléklete, kizárólag a lappal együtt forgalmazható! A mellékletben közölt írásokat szerzői jog védi, további felhasználásunk csak a kiadó írásos beleegyezésével történhet.

Metal Gear Solid 2: Substance

TANKER

Két évvel ezelőtt történt, a Hudson folyón… Fülest kaptunk, hogy egy újfajta Metal Geart szállítanak ismeretlen célpont felé. Az egész dolog már messziről bűzlött, de túl lelkesek voltunk ahhoz, hogy idejében észrevegyük a bajt. A George Washington hídon állok. Körülöttem autók százai. Vihar van, szakad az eső. Egyedül én állok csak az esőben, a nyugodtság mintaképeként. Még egy utolsót szippantok a cigarettámból, majd hirtelen ötlettől vezéreltetve felgyorsítom lépteimet. A következő pillanatban már örülten rohanok, s amikor megpillantom a közeledő hajót - egy könnyed mozdulattal átlendülök a korláton. Már csak azt érzem, hogy zuhanok. Több tíz méteren keresztül száguldok védettség nélkül, mígnem az utolsó pillanatban kellő sebességre fékez a biztosítókötelem. A fedélzeten vagyok! Miután biztos fedezékre leltem az egyik horgonyrögzítő fémszerkezet mögött, Hal Emmerich barátom jelentkezik be a Codec-en. Bájos csevegésünk következtében tisztázzuk a pontos feladataimat. Feljutni a hídra, hogy megállapíthassam merre tart a hajó, majd beszivárogni a raktérbe, és fényképes bizonyítékot gyűjteni az új Metal Gearről, amennyiben tényleg a hajón van. Szkeptikus vagyok – nem tagadom. Sok mindent megéltem már, de Otacon bíztat: ez csak az egészséges paranoiám. Bár csak igaza lenne… Küldetésem szupertitkos, így az észrevételem a legénység részéről kizáró tényező. A lehető legnagyobb csendben, és árnyékban kell mozognom. Fegyverem egy M92F Berettából átalakított M9-es. Hangtompítós, kábító lövedékkel. Ideális, ha mégis bajba kerülnék. Hangtalan, és biztonságos. Egyetlen hátránya, hogy minden egyes kilőtt golyó után újra kell tölteni. Segédeszközeim között barangolva rábukkanhatunk a védjegyemre, a cigarettára is – ám közel sem azért tartom a mellényzsebemben, hogy macsó kommandósnak tűnjek: sokkal inkább a füstje által okozott jótékony hatása miatt a láthatatlan lézerfényekre… Mint minden valamire ügynöknek, nekem is van szuperfókuszos fényképezőgépem – ezzel készítem majd a fényképeket a Metal Gearről. Miközben a fenti tárgyaimat elemeztem Otaconnal, egy helikopter húzott el a hajó felett. Kisvártatva ellepték a hajót a róla leereszkedő terepruhás kommandósok, akik módszeresen vágták el a civil legénység torkát. Megállapítjuk, hogy a hajó méretéből és legénységének számából adódóan, kb. 18 emberre van szüksége annak, aki át szeretné venni az uralmat a hajó felett. Mivel az ismeretlenek által használt fegyver az AKS-74u, így már nem is lehet kétséges, hogy kik azok, akik szintén érdekeltek lehetnek a Metal Gear bizniszben. Úgy van, az oroszok. Izgalmas estének nézünk hát elébe… Minden esetre készítettem egy felvételt a főnökről – az 50-es éveiben járó ősz fazonról, és a képet átadtam analízisre Otaconnak. Mindeközben egy újabb helikopter-raj tűnt fel az égen, a kicsit nagyobb méretű KA-60 Kasatka, vagy, ahogy másként nevezik: a gyilkos bálna. Kezdi furdalni az oldalamat a kíváncsiság, hogy mi lehet a behatolók terve?! 141.12 – Ezen a frekvencián tarthatom majd a kapcsolatot Otaconnal, és ha állást szeretnék menteni a 140.96-ot kell „tárcsáznom" majd. A hajót, a folyót keresztező Verrazano hídnál kell elhagynom, addigra végeznem kell a fényképekkel, és lehetőség szerint kerülni az oroszokkal történő konfliktusokat.

Aft Deck

Az esős, és viharos időjárásnak köszönhetően lerövidülnek a látótávolságok – így a fedélzeten őrjáratozó zsoldosok sem látnak tovább az orruknál. Elővigyázatosnak lenni, azonban ettől függetlenül kénytelen leszek! Mivel nem szeretek félmunkát végezni, így az egész fedélzetet bejártam elejétől a végéig, és megállapítottam, hogy egy szép körforgalom az egész. A bal, és jobb oldali lépcső ugyan oda vezet – fent legalábbis egy híd köti össze a lent kettéválasztott részt. Mindkét oldalon katonák őrködnek – egyszerűen csak ki kellett figyelnem az időzítést, és a megfelelő pillanatban cselekednem. Néha értékes tárgyakat, valamikor lőszert, és van, amikor semmit sem tudtam zsákmányolni tőlük. Mindig érdemesnek bizonyult átkutatni a hajó eldugottabb szegleteit, mert ott is fontos értékekre leltem.

Miután találtam 1-2 ajtót a bal oldali lépcsőn felmászva, máris Otacon jelentkezett be a Codec-en, hogy ezen lesz a bejárat a hajótestbe. Megtekertem a kart, és bátran beléptem az ismeretlenbe.

Elfutottam az öltözőkabinok mellett, majd szép, halkan leterítettem a fent állomásozó őrt, az ajtón pedig átosontam, hogy senki meg ne halljon. Miután a következő helyiségben láttam, hogy a lépcsőnél ülő őr, enyhén szólva is dekoncentráltan ült maga elé bámulva, a fal mellé lapulva közelítettem felé. A látószögébe már csak akkor kerültem bele, amikor egy hideg hangtompító szorult a halántékához – így mindenképpen megúsztam a riasztást. Egy halk kattanás, és barátunk jó

időre álomba szenderült. Körülnéztem a bárpultban, majd felbaktattam a lépcsőn, és jobbra távoztam. A térképemen beazonosítottam a fent járkáló őrt, akit nyugodt szívvel ki is kerülhettem volna – ám úgy gondoltam, a békesség érdekében inkább őt is aludni küldöm. Miután magára hagytam a gondolataival, a bal oldalon található létrán jutottam feljebb a C Deckbe. Itt Otacon figyelmeztetett, hogy a szemközti folyosón egy kamera pásztázza az alatta elhaladókat, úgyhogy csak óvatosan! A jelzavaró gránát az egyetlen hatásos ellenszere a figyelőszerkezetnek, ám amíg ezt nem találtam meg a hajón, addig kénytelen leszek a fal mellett lapulva elosonni alatta – így is tettem tehát. Ha esetleg észrevettek volna, a fal mellett található szekrényben biztos menedékre lelhettem volna a kiküldött őrjárat elől, vagy a folyosó végi kis szellőzőcsatornába rejtőzve húzhattam volna meg magam. Miután elmúlt a veszély, felbaktattam a lépcsőn, a következő hajórészbe. Itt már fokozódott a helyzet: fűszerraktár északon, ahová amint betettem a lábam, egy őr jött utánam aludni – őt álmában érte a kéznyomom, majd miután innen kiléptem, délebbre egy Semtex-szel összekötött érzékelő kapu árválkodott. A kijátszására két lehetőségem is akadt: vagy a mögötte lévő poroltóval teszem láthatóvá a szabad szemnek láthatatlan infrasugarakat, vagy nemes egyszerűséggel rágyújtok. Miután óvatosan átkúsztam a lézersugarak alatt, már csak egyetlen őrt kellett hatástalanítanom, és megtisztítottam ezt a szintet is. A balra található ajtó mögött a konyha húzódik meg, ám óvatosan kellett bemennem, mert közvetlenül az ajtó felett egy kamera figyelte az eseményeket. Miután felszedtem minden elszórt tárgyat, a középső lépcsőn jutottam fel a hídra.

Otaconnak bediktáltam a hajó jelenlegi haladási irányát, és tervezett úti célját – majd miután megállapította, hogy az Atlanti-óceán kellős közepén lévő teszthelyszín valószínűleg egy előrehaladott Metal Gear prototípust sejtet, észrevettem egy meglehetősen kemény, ám női hangot a fedélzet irányából... Ő volt Olga, a lázadó csoport vezetőjének lánya. Mint az adóvevőjével folytatott beszélgetéséből kiderítettem: minden robbanóanyag a helyén van, és már csak Shalashaska megérkezésére várnak. Ha jól értettem, ő az egyetlen, aki a VR Trainingek alkalmával is meg tudta oldani az előttük álló nehéz feladatot. Olga terhességére való tekintettel apja óvatosságra inti, és kéri, hogy hagyja el a fedélzetet – ám a makacs leányzónak esze ágában sincs megtenni ezt. Ekkor untam meg az egészet, és léptem közbe – egy nő mégiscsak könnyedebb ellenfél lesz, gondoltam naivan. A későbbi felém suhanó golyó azonban nem ezt példázta, sőt! Ez a nő egy kifejezetten veszélyes ellenség! Ilyen kiképzésben csak a Specnaz katonák részesültek...

Olga

... Olga nem lesz nehéz ellenfél – egyedüli problémát csak a legnehezebb fokozaton tudott okozni, amikor nem tudtam kilőni a bal oldalon elhelyezett óriási reflektort. Egyébként mindig ezzel a lépéssel indítottam, hiszen a későbbiekben ezzel próbálja majd megnehezíteni a feladatomat: a szemembe világít a több ezer wattos izzóval. A ládák mögött meghúzódva mindig fel-fel bukkanva könnyen kicseleztem a lövedékeit, és így nekem is

elég időm jutott arra, hogy becélozhassam őt. A gránáttámadásai elől pedig egyszerűen csak arrébb húzódtam. Kisvártatva (8-10 pontos lövés leadása után) kábultan terült el ellenfelem, így könnyedén elvehettem nyakláncát, és az USP fegyvert, ami ellentétben az enyémmel, már éles töltényekkel volt felszerelve, és sortűz leadására is alkalmas volt. Igaz, cserébe a hangtompításról le kellett mondanom. Időközben új őrjárat jelent meg a hajó jobb részén, ám nem sokáig volt aktív a kirendelt egység, az altatópisztolyomnak köszönhetően hamar lerendeztem az ügyet. Az árbockosárba ha másért nem is, de a nehéz fokozaton itt lévő USP hangtompítóért mindenképpen érdemes volt felcaplatnom, nem beszélve a minden nehézségi szinten itt bújó termálos látcsőért.

A hajó felett köröző Cypher-szerkezet gyanúra ad okot, így fel is tárcsáztam gyorsan Ocaton frekvenciaszámát, hogy megtárgyaljam vele az eseményeket. Mint újságolja, beazonosították a hajó fedélzetén lefényképezett öregembert: Sergei Gurlukovich – Revolver Ocelot egyik szövetségese. Ezek szerint el akarják rabolni az új Metal Geart. További aggodalomra adhat okot, hogy az előbb látott Cypher-T nem a tengerészgyalogság, és nem is az oroszok tulajdona, hanem egyenesen a hadseregé. A helyzet tehát sokkal bonyolultabb kezd lenni, mint azt hittük – de feladatom továbbra sem változott: fényképes bizonyítékok készítése a Metal Gearről. Egyedül csak az kavarhat be, hogy Otacon informátora a saját mostohatestvére volt, E.E. – aki úgy tűnik szintén benne van 1-2 rázósabb titkosszolgálat dolgában…

A fenti tények ismeretében sem volt kisebb az elszántságom, mint előtte, úgyhogy újult erővel téptem fel a hídra visszavezető csapóajtót, és rohantam a lépcsőn a D Deckbe. Az időközben felébredt őrökkel ugyanúgy bántam el, mint azelőtt – majd a konyhán keresztül folytattam az utam visszafelé. A kamera alatt a falhoz lapulós technikával haladtam át, majd a lépcsőn lemenve, egy szép, egészséges kört megtéve lőttem ki az itt állomásozó őr halántékát. Az oldalajtón visszajutottam az A szintre, ahol már csak a lent masírozó őrszem figyelmét kellett elaltatnom, hogy a szemközti ajtón távozva, lefuthassak a lépcsőn.

Engine Room

A motorházban sem lankadt az ellenséges jelenlét, mindjárt rögtön a falon megpillantottam Vulcan Raven árnyékát… Szerencsére csak akciófigura volt, nem pedig a valódi személy. Mit ne mondjak: hülye vicceik vannak egyeseknek… Hogy folytassam a jó szeren-

csémet, a bal oldali szekrényből felvehettem egy hullát. No comment. A folyosót a balra nyíló ajtón hagytam el, ahol máris egy őrre lettem figyelmes a korlátnál ácsorogva. Ez egy igen sunyi része a hajóbelsőnek, ugyanis a nagy tér által felerősített zajok még inkább kiéleződnek – így elég a hangtompító nélküli fegyverek használata, és máris kész a baj. Így a lehető legóvatosabban, és a lent őrjáratozó örök mozgását aprólékosan kifigyelve juthattam át a mellettem lévő platformra. Itt szintén egy kis leskelődés, és a bemélyedések aktív használata volt a feladatom, majd felmászva a létrán, átléptem a következő helyiségbe. Miután az oldalsó ajtóból előbukkanó őr kegyetlenül közelített felém – célszerűnek találtam elrejtőzni az egyik kabinban, majd amikor hátat fordított nekem, rátörni az ajtót. A kijárat felé igyekezve Hal jelentkezett be a Codec-en, és figyelmeztetett, hogy az előttem álló többszörös lézersugárral már nem tudok megbirkózni az imént használt alábújásos technikával – ahhoz ugyanis túl komplex az egész. Amire szükségem van jelen esetben, az egy USP fegyver, és a zöld lámpának való kilövése a Semtex mellett… Miután deaktiváltam a sugarakat, már semmi sem választott el tőle, hogy a következő folyosóra lépjek.

A kettes dekkben, egy homályos folyosón botorkáltam végig – a kis beugrókból pedig szorgalmasan gyűjtögettem a hasznos extrá-

kat. A hangosbemondó szerint elhagytuk a Verrazano hidat, így a hajó elhagyása már reménytelen feladatnak látszik az előre eltervezettek szerint. Sebaj. A rögtönzés az életem… A harmadik nyithatatlan oldalajtó elhagyása után tűnt fel az első őrszem, akit vissza kellett kísérnem az egyik beugróba, hogy mögé kerülhessek, és leteríthessem. Felmentem a folyosórendszer végére, és jobbra fordulva átléptem az ajtón. Nem kellett sokat haladnom, hogy ráleljek az első igazán komolyabb megmérettetésre: vagy fél tucat kommandósra. Szerencsétlen módon, pont miután kihallgattam a beszélgetésüket Gurlukovich-csal intenzív járőrözésbe kezdenek. Így hát kénytelen voltam felvenni velük a harcot. A doboz mögött megbújva igyekeztem annyi világosságot megvonni tőlük, amennyit csak tudtam, így első körben a lámpákra céloztam. Az éjjellátó szemüveg amúgy is velem volt… Miután nagyjából befókuszáltam őket a lézerrel – 1-1 lövéssel terítettem le őket (minden egyes lövés után visszahúzódtam a ládák mögé újratölteni). Nem volt nehéz ártalmatlanítani a csapatot – ám ami utána következett, minden képzeletemet felülmúlta. Megérkezett ugyanis a Shalashaska kódnéven futó ügynök, aki nem volt más, mint az első rész bűnbakja – Revolver Ocelot…

Hold No.1

A nagy csarnokban már látom a kivetítőn beszélő parancsnokot, és azt a kb. 50 tengerészgyalogost, akik áhítattal figyelik őt. Az egyik még nadrágot is elfelejtett húzni… Otacon jelentkezik be a Codec-en, és kéri, hogy az imént megnevezett Metal Gear RAY-ről 4 fényképet készítsek: egyet, amin szerepel az ominózus „MARINES" felirat – ezzel minden kétséget kizáróan igazolhatnánk, hogy állami fejlesztésű dologról van szó -, valamint 3 fényképet szemből (egyet balról, egyet középről, és egyet jobbról). Mivel a Codec beszélgetéseinket zavarja valaki (egyelőre ismeretlen személy), így a fényképek feltöltését egy komputeren keresztül kell majd megejtenem, ami a nagy hangárban lesz majd oldalt. Otacon már feltörte a rendszerét, úgyhogy nekem csak be kell dugnom a kamerám diszkjét, és áttölteni rá az adatokat. A parancsnok beszédtervezetébe beletekintve kiderül, hogy egészen pontosan 7 percig számíthatok nyugalomra – ennyi időm lesz az akció végrehajtására, anélkül, hogy bármiféle zajt csapnék, vagy észrevetessem magam. Lemásztam a létrákon, majd elosontam a fal mellett balkéz felé. A kivetítő alatt át kellett kúsznom, hogy ne látszódjon meg az árnyékom a vásznon, majd az itt álló őr mögött halkan ellopóztam. A fal mellett észak felé indultam, ám a földön lévő rácsoknál nem futottam, mert talpam alatti koppanással jelezték volna az őröknek a jelenlétemet – ezért a kúszást választottam. A fenti részen lévő ajtón jutottam át a kettes hangárba. A parancsnok által viccesen „álriadónak" hívott szösszenetei miatt jó néhányszor megizzadtam – hiszen villámgyors mozdulatokkal késztette az összes egységet a teremben, hogy egy helyre fókuszáljon. És ha éppen a fal mellett lapultam abban az irányban – elbuktam… Így tehát a lehető legtávolabb, és bombabiztosabb fedezékben kellett kibekkelnem ezt a hangárt. A cél, a jobb oldalon található északi ajtó volt – ám ezt csak úgy közelíthettem meg, ha átkúsztam a két projector alatt, és a jobb oldalon elosontam a fal mellett. Volt még egy választásom is: a terem két szélén lévő csatornafedél, és alatta lévő járat használata – ám ez sem volt rizikótlanabb mint a másik útvonal, hiszen lefelé néző katonák beláthattak volna a szellőzőnyílásokon, amint éppen alattuk kúszok át. Így hát

a talajon maradva léptem be a dobozok mögé, és onnan át a hármas hangárba.

A pletyka tehát igaznak bizonyult: a Metal Gear RAY személyesen… Elő is kaptam gyorsan a fényképezőgépemet és készítettem egy felvételt, innen a jobb széléről a hangárnak. A fenti részen egy őr szundikált – őt hamar tovább altattam, majd a pozíciójából készítettem egy újabb felvételt. Ezen az ominózus MARINES felirat is kivehető volt. A mellettem lévő oszlopról egyébként akkor csúszhattam volna le, ha a csatornarendszeren keresztül érkezem – de mint látható: ugyan oda jutottam volna. Visszamentem a bejárathoz, és a fal mellett haladva készítettem egy felvételt szemből is, majd a bal szél irányából is lencsevégre kaptam az óriási szerkezetet. Már csak annyi volt hátra, hogy feltöltsem őket a jobbra található terminál segítségével – ám ami ezek után következett, az minden képzeltemet felülmúlta.

Miután Dolph parancsnok befejezte a beszédét, Western csizma koppanása szakította félbe a tisztelgő tengerészgyalogosok áhított csendjét. Revolver Ocelot lépkedett be méltóságteljesen a parancsnoki hídra, majd míg minden fegyveres figyelmét magára irányította, nem volt nehéz bajtársának, Sergei Gurlukovich-nak a parancsnok mögé kerülnie. A stratégiai lépéssel sikerült sakkban tartani az összes katonát, így Ocelot bátran kifejthette világra törő terveit, mely nagyjából ki is merült abban, hogy ő akkor most elveszi a Metal Geart, mint jogos tulajdonát. Ez némi viszályt szított Sergei szemében, hiszen egészen idáig abban a tudatban élt, hogy együtt értékesítik majd a feketepiacon, ezzel is megalapozva boldog nyugdíjas éveiket – ám Ocelot, és egy revolverének pisztolygolyója áthúzta az öreg számításait. Miután egy egész tár hüvely potyogott a földre, és a körülötte álló orosz zsoldosok papírfigurákként csuklottak össze – senki nem mert tüzet nyitni az öregre. Ő pedig szépen komótosan Semtex robbanóanyag-távirányítóval a kezében odalépkedett a Metal Gearhez. Miután megnyomta a detonátor piros gombját, és tűzijátékként kitörő robbanások kezdték el övezni a hajót, rácéloztam a fegyveremmel, és utána kiáltottam. Legnagyobb meglepetésemre saját testvérem, Liquid válaszolt… A döbbenettől nem tértem magamhoz egy pillanatra – láttam, amint Ocelot is kínlódik, hogy elméjéből eltávolítsa Liquidet, de az olyan erősen jelen volt, hogy még elmotyogott pár szót Big Boss klónozási terveiről, mielőtt végleg visszaengedte volna Ocelotot a testébe. A további jelenetek már képlékenyen maradtak meg a fejemben, mert a Metal Gear óriási pusztítása következtében az egész hajó süllyedni kezdett, és én is csak az utolsó pillanatban tudtam feltápászkodni a gyilkos lézersugara elől. Azután a vízbe huppantam, és csak annyit láttam, hogy Ocelot eltűnik a vízben a szerkezettel, és magával az elnökkel beszélt… Utána mi történt velem? Nem emlékszem pontosan. Lehet, hogy meghaltam? Vagy újjászülettem?!

PLANT

Roy Campbell eligazítását halljuk, az újraszervezett FOXHOUND régi/új parancsnokát. Eligazításának lényege, a két évvel ezelőtti New Yorki incidens felelevenítése. Mint ismeretes egy Manhattantől 20 mérföldnyire lévő olajszállító tankerhajót robbantottak fel ismeretlen terroristák, és a kormány azonnal védőhálót épített az olajfolt köré. A még mai napig is fennálló létesítmény a Big Shell nevet kapta, ugyanis ráhúztak két nagy épületet a vízre – hogy kellőképp megtisztíthassák a folyó vizét. A történet nem is lenne érdekes, ha 6 órával ezelőtt el nem foglalja egy ex-tengerészgyalogosokból álló kiképzett csapat, a Dead Cell. Ez is csak azért kaphatott ekkora visszhangot, mert éppen a telepen tartózkodott James Johnson, az Egyesült Államok elnöke. Követeléseik behajtásához, tehát egész komoly kis tárgyalási alapot tudtak szerezni… Elrettentésképpen teleaggatták az épületegyüttest C4-es robbanóanyagokkal, valamint nem kevesebb, mint 30 milliárd dollárt szabtak meg a váltságdíj mértékeként. A robbanás azért is lenne katasztrofális, mert az itt használt oxidok, és kémiai anyagok olyan ökokatasztrófát okoznának, ha levegőbe és vízbe kerülnének,

ami több évszázadon keresztül rányomná a bélyegét a környék tájfejlődésére. Ezért rajtunk kívül a SEAL Team 10 kommandós-csoport is a helyszínen van már, amelynek Alpha része az elnök testi épségéért felelős, Bravo csapata pedig egy bombaszakértővel felszerelkezve a C4-eket próbálja hatástalanítani. Jómagunknak pedig teljes csendben és sötétségben lopózva minden másra fényt kell derítenünk, illetve segítenünk a SEAL Team munkáját a háttérből. Az épületbe búvárruhában jutunk, ahol szerencsére semmi jelét nem látjuk ellenséges jelenlétnek – viszont a fémrácsot valaki már átvágta előttünk, tehát izgal-

mas bevetésnek nézünk elébe… Rögtön meg is változtatják a kódnevünket – az eddigi Snake helyett, ezentúl Raidenként fognak szólítani minket – és még egyszer hangsúlyozzák: nem szabad felfednünk kilétünket.

Strut A

Miután megkapjuk az irányítást, nézelődjünk körbe a szobában, és fosszunk ki minden egyes sarkot. A vízbe is érdemes visszaugranunk, mert 1-2 használható tárgyat a fenékre süllyesztettek a programozók. Miután feltápoltuk magunkat a polcok alatt található fegyverekkel és töltényekkel is, még nehéz fokozaton a búvárruhák mellé kukkantsunk be a biztonság kedvéért… Ide amúgy úgy juthatunk, hogy a víz előtti korláton átlendülve, eloldalazunk a szerkezetek felé, és visszahúzódzkodunk a szárazföldre. Miután az itt lévő tárgyat is felvettük, nyissuk ki a szemközti ajtót. Egy orosz katonai fegyverrel rendelkező zsoldost pillantunk meg, ami rögtön aggodalomra adhat okot, hiszen a legnagyobb valószínűséggel Gurlukovich csatlósa lehet. A banda, akik Ocelottal együtt tevékenykedtek még 4 éve a Shadow Moses-i incidensnél. A 140.85-ös csatornán kommunikálva a kapitánnyal, megtudhatjuk, hogy ellenfeleink fegyvereit nem használhatjuk – így csak és kizárólag a saját erőnkből és patronjainkból gazdálkodhatunk. A cél: feljutni a szomszédos szobában lévő lifttel a tetőre. A helyzet azonban kicsit kényesebb, mint elsőre tűnik: az orrunk előtt intézi el valaki a két itt állomásozó őrt. Campbell szerint ez lehetetlen, de hát mi mégiscsak láttuk az ismeretlen illetőt… Kapcsolódjunk rá a sarokban álló konzolra, s így beállíthatjuk a vércsoportunkat, nevünket, és születési dátumunkat. Nem csak erre lesz jó a minden szinten elszórt masinéria, hanem ezzel állíthatjuk be a térképünket is, amit könnyű fokozaton automatikusan megtesz a gép minden szintlépéskor, ám közepes és nehéz fokozatokon minden alkalommal be kell kapcsolnunk, hogy tájékozódhassunk. Miután a temporárisan kiütött őrök lassan kezdenek magukhoz térni, amíg leérkezik a lift, ideje elbújnunk valahová.

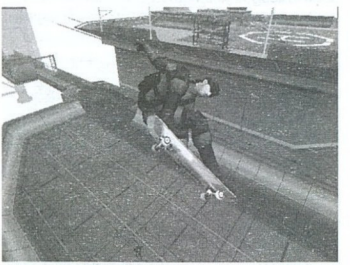
Időközben bájos asszisztensnőt is kapunk Rose képében, aki… Hé! De hisz Rose a barátnőnk! Hogy a fenébe került kapcsolatba a FOXHOUND-dal? Mint kiderült, az emocionális támogatást hivatott intézni számunkra, hiszen a Shadow Moses-i incidens után kiderült, hogy az ilyen kiképzett ügynököknek, mint mi is, szüksége lehet feszültség levezetésre, és megnyugtató személy közelségére. Rose hivatalosan technikai tanácsadóként lett aposztrofálva, ez nagyjából annyit jelent, hogy nála menthetjük ki a játékállásunkat, a 140.96-os frekvencián. Eközben le is érkezett a lift – ezzel juthatunk fel a tetőre. Eközben megtudjuk, hogy a Dead Cell csoportosulás tagjait egy bizonyos Solid Snake vezeti, és Sons of Liberty-nek, vagyis a Szabadság Fiainak hívják magukat. De, Solid Snake meghalt a két évvel ezelőtti tanker-balesetben, úgyhogy a vezetőjük csakis egy hamis alteregó lehet… Miután kiértünk a tetőre, rövid látképet kapunk a két hexa alakú olajtisztító komplexumról – középen csatlakoznak egymáshoz, amúgy pedig egy szép kört kell leírnunk, ha körbe szeretnénk szaladni rajtuk. Az elnök a B-ben, a Bravo Team pedig a C épületben vannak, mi tehát csak egy karnyújtásnyira vagyunk innen az események középpontjától. Menjünk is a bal oldali rácshoz, ahol Campbell figyelmeztet rá minket, hogy az alsó részén lyukas a drótháló – át tudunk kúszni alatta. Az ajtó utáni lépcsőn lemenve

egy őrzött terminálhoz jutunk, ahol az tűnik a legnyerőbb stratégiának, ha figyelemelterelésből kopogtatunk a falon az őrnek, s amikor elindul kivizsgálni a zaj forrását – odalopózunk a számítógéphez. Miután lekértük a terület térképét, a bal oldali fal mellett távozhatunk az AB összekötő-folyosó felé.

Strut B

A B épület előtti részen, a zörgő padló effektust kikerülve, és az örök figyelmét nem magunkra hívva, ereszkedjünk le a korlát szélére, és függeszkedve oldalazzunk el a túloldalig. Bent, soha nem látott vérfürdő nyomaira bukkanunk: egy ismeretlen vámpírfazon tizedelte meg az Alpha Team tagjait. Mint látjuk: nincs fegyver, ami képes lenne megsebesíteni, így igazán jókor lép közbe az ismeretlen, akinek az életünket köszönhetjük szinte. Bemutatkozása alapján, Iroquios Pliskin hadnagyot tisztelhetjük benne. Bár a ruhája alól előmászó bogár igencsak bekavar a képbe… Mindegy, ő az, aki felvilágosít minket Vampről, az előbb látott vámpírról. George Sears ex-elnök által létrehozott terroristaelhárító csoport lenne eredetileg a Dead Cell, ám amióta vezetőjük meghalt egy börtönben – külön utakat járnak. Így történhetett meg az, hogy saját kormányuk ellen fordultak. Az oroszokra pedig azért van szükségük, mert hármójuknak túl nagy lenne sakkban tartani a helyet. Cseréljünk tárgyakat: kapunk cigit, és SOCOM pisztolyt – adjuk borotvát (amennyiben az elején a nehéz fokozatban felvettük). Megkapjuk a frekvenciaszámát is, amin tarthatjuk vele a kapcsolatot (141.80), majd induljunk – hiszen jelez az adóvevő: nagy matek folyik a BC összekötő hídon. Az ajtón kilépve Rose jelentkezik be – kérdezi: eszünkbe jutott-e már, mi történt anno április 30-án?

Érdekes közjátéknak lehetünk tanúi a fenti hídrészen: egy újabb Dead Cell tag mutatkozik be: Fortune – aki a neve ellenére szerencsétlennek tartja magát. Egyenest felszólítást küld a Bravo Team tagjainak, hogy öljék meg végre. Azonban a golyók mindvégig elkerülik a testét. Így, neki semmiből nem áll, hogy az óriási ionágyújából kilőtt lövedékekkel semmivé tegye egyenlővé a SEAL Team 10 megmaradt tagjait… Miután Vamppel és a foglyul ejtett elnökkel távoznak, Campbell jelentkezik be a Codec-en. Új feladatunk: hatástalanítani a bombákat, ami a Bravo Team feladata lett volna, majd csak utána kezelésbe venni a túszokat. A toxikus mérgezés veszélye most sokkal fontosabb! Egyedül ugyan nem lennénk képesek végrehajtani a feladatot, ám nagyszerű segítséget kaphatunk hozzá, ha megkeressük a C épületben tartózkodó bombaszakértőt – vázolja feladatunkat Campbell. Lépjünk is be az előttünk ágaskodó alakzatba, és a konyhában máris rálelhetünk Stillmanre, a kék dzsekis bombaszakértőre. Időközben csatlakozik hozzánk Pliskin is, tőle tudjuk meg, hogy Peter Stillman maga az a



bombahatástalanító Istenség az Egyesült Államokban. Hogy miért hívták vissza nyugalmaztatása után mégis? Mert az egyik tanítványa Fatman, egészen véletlenül a Dead Cell tagja. Röviden felvázolásra kerül a C4-es bombák érzékenysége, és „szagkibocsátása" – Fatman egyedi jeleit felhasználva készült egy szenzor a szerkezetek beazonosítására. Amint ezt magunknál hordjuk, a térképen máris egy sárga folt jelenik meg az elhelyezett robbanóanyagot illetően. A hatástalanítással egyelőre ne foglalkozzunk, csak keressük meg őket, és a permetezzük be őket egy fagyasztópisztollyal. Ez legalább 24 óráig elaltatja őket, ennyi idő alatt bőven hatástalaníthatja Stillman is. A kódkártyákat a különböző épületrészekbe, a Stillmannel tartott technikustól kapta, az ő kilétéről egyelőre nem tudunk bizonyosabbat. A mi kártyánk az 1-es szintű biztonsági ajtókat nyitja, és a Shell 1 összesen 6 darab bombájának kiiktatása vár ránk. Pliskin kapja a Shell 2-t. Stillman a lábára való tekintettel a konyhában húzódik meg, de a 140.15-ös frekvencián tarthatjuk vele a kapcsolatot. Miután Pliskin elsietett a dolgára, Stillman még a bajusza alatt morogva megjegyzi, hogy a SEAL Team hadnagyait nem szokták csak úgy bevetésre küldeni, és

a „Semper fi" kifejezést is a tengerészgyalogosoknál használják inkább...

Strut C

Az első robbanóanyag megtalálására nem is kell sokat várnunk, rögtön a bejárattól jobbra lévő női mosdóban lesz felszerelve. Álljunk szemben a tükörrel, és belső nézetve váltva nézzünk fel a jobb felső sarokba. Aha! Ott villog a drága. Fújjuk le a szóróspisztolyunkkal, és szóljuk Stillmannek, hogy megvan az első. Ő azonban értetlenül áll a dolgok előtt, hiszen ahhoz, hogy felrobbantható legyen ez a helyet, sokkal jobb pontra is el lehetett volna helyezni, mintsem a női mosdóba... Haladjunk visszafelé a BC összekötő híd irányában (az itt állomásozó Cypher megfigyelőt a megfelelő pillanatban nemes egyszerűséggel csak lőjük ki), majd lépjünk be a B épületbe. A szekrényekkel szemben, itt jobbra találhatjuk a következő bombát, amint belépünk a fotocellás ajtón, csukjuk be a bejárattól balra található szekrényajtót. Nini – ott bújt a kis hamis. Semlegesítsük, majd dél felé távozzunk a szobából, végül az épületből. Az AB hídon haladjunk át, majd az ismerős szoban délkeleti irányban vágtassunk át, és lépjünk be az ajtón a kódkártyánk segítségével. Haladjunk a szoba déli része felé, itt a jobb oldalon, majd a lépcsőn áthaladva menjünk át kúszásba. Az északra, és balra lévő csövek alatt kússzunk át – egészen a pirosig, ahol déli irányba kell fordulnunk. Miután eljutottunk a harmadik robbanószerkezethez – mondanom sem kell, hogy mit kell tenni vele. Stillman jelentkezik be a Codec-en: egyre jobban bűzlik valami. Ez a stílus nem Fatmanre vall. Pliskin is csupa olyan helyen talált C4-eseket, ahol semmi értelme nem lenne elhelyezni őket... Haladjunk vissza a csövek alatt a lépcsőig, majd fent távozzunk a szobából. A jobb oldalon maradva a fal mellett az ajtón keresztül lépjünk ki az FA hídra. Két választásunk is van: fent, illetve lent is bejuthatunk az F épületbe – javallom a fenti bejáratot, igaz, ehhez az őrt és a Cyphert is ki kell cseleznünk majd.

A jobbra található szobából egy járat vezet a következő helyiségbe, innen már csak egy ugrás az alattunk lévő dobozokra – már amennyiben elkezdünk függeszkedni a korláton. Vegyük fel a magazint, majd tegyük is le a földre figyelemelterelésképp, és lőjük le a megjelenő őrt is. Vonszoljuk el a hulláját a dobozok mögé, majd az északon lévő ládákra felmászva egy srég ugrással teremjünk a nyugati fal mellett állomásozó dobozhegyeken. Közéjük fogva ott figyel a negyedik robbanószerkezet – ezt kell már csak hatástalanítanunk, és ha gondoljuk: távozhatunk is a jobb oldali lépcsőn az épületből.

Az EF hídon érdekes csevelynek lehetünk szem és fültanúi: egy bizonyos Deepthroat fedőnevű alak keres meg a Codec-en, ám a jelet erősen zavarja, így se frekvenciaszámot, se képernyőt nem kapunk hozzá. Mikor kérdőre vonjuk a Shadow Moses-i Deepthroattal kapcsolatban, már csak Mr. X-ként mutatkozik be. Minden esetre a figyelmeztetés, amiért hívott, így hangzik: vigyázzunk, mert aknamező van előttünk. És valóban. Ha felcsatoljuk az aknakereső érzékelőnket egy pillanatra, már láthatjuk is sárgán villogni az elszórt pöttyöket az előttünk lévő hídon. Óvatosan lavírozzunk át közöttük (és figyeljünk a Cypher őrjáratra is), majd beszéljünk Campbellel. Mint mondja: a hívás házon belülről jött... Az adás után Rosemary jelentkezik be, és eleveníteti fel velünk április 30-a, vagyis a megismerkedésünk napjának történéseit. Az E épületből a jobbra található lépcsőn keresztül juthatunk a Heliporthoz, ahol egy kis közjáték következik: összefutunk Olgával, akinek sikerül kihallgatni egy beszélgetését. Többek között ködös utalást hallhatunk egy Ninjáról, és egy régen alkalmazott dobozos trükkről... Mielőtt bármit is tehetnénk, Olga lelécel a balfenéken... Fent viszont jelez a műszerünk, az ötödik C4-es csomag a repülőgép alatt pihen. Északról másszunk be a kerekeit rögzítő szerkezethez, és fújjunk rá a spray-nkkel. Pliskin jelentkezik be a Codec-en: a H épület aljában egy kazalnyi C4-et talált – viszont ezeket nem jelzi ki

az analizátorunk. Valami egyre jobban nyugtalanítja Stillmant: Fatman ezúttal valami nagyon ördögin törheti a fejét. Mint kiderül: sántasága, csak álca – egy sok évvel ezelőtti hatástalanítatlan bomba miatt játssza meg magát – nem akart szégyenben maradni hibája után, és inkább mindenki szemében a szegény áldozat szerepét játszotta. De most elég belőle – lázad fel, és elindul, hogy kezelésbe vegye a H épület bombáját. Nekünk Pliskinnel már csak a maradék bombáinkat kell megtalálnunk, hogy pontot tehessünk az ügy végére végre.

Strut D

Menjünk vissza az E épületbe, le a lépcsőn és a dobozoló üzem északnyugati bejáratán távozzunk a DE hídra. Menjünk át rajta, majd be a D épületbe. Le kell jutnunk a legalsó szintre (ha már nem ott jöttünk be), és a szemközti oldalon felnyitnunk a csatornafedelet. Ez volt az utolsó bomba, amit hatástalanítanunk kellett. Stillman sejtése beigazolódott: Fatman duplamunkát végzett: az egyik C4-es csomag különbözik a másiktól – ehhez külön szenzort kell alkalmaznunk. Ilyet Pete búvóhelyén, a C épület konyhájában találhatunk. Ezzel az A épületbe kell majd rohannunk, hiszen ez az a stratégiai pont, ahol hatásos lehet egy robbantás. Mivel a Pliskin által hatástalanított utolsó C4-es volt a „kapcsoló" a két nagy bombához – így a B érzékelő felvételétől számított 200-400 (nehézségi fokozattól függően) másodpercen belül el kell jutnunk az A épület ajtáig. Ehhez fussunk egy kört a C épületből a B-ig, a folyosókon és hidakon egyszerűen csak vágtassunk át, majd a B-ből az A-ba. Itt a jobb, illetve bal oldali lépcsőn keresztül juthatunk a tetőre. A lift segítségével a kezdőpont felé vehetjük az irányt – ám közben újabb Codec beszélgetés fültanúi lehetünk, melyben Pete közli velünk, hogy a mikrohullámú szerkezet következtében Fatman megfogta a gyengepontját. Sajnos nincs már ideje elmenekülni a helyszínről, így együtt fog a levegőbe repülni az épülettel... Nekünk pedig csak annyit mond: meg tudjuk csinálni, ha megfelelő távolságról permetezzük le az C4-est... Már csak egy óriási robbanásra lehetünk figyelmesek, és egy elsötétülő képre – nyugodj békében Stillman! Lent, egészen a startpontig grasszáljunk vissza, ahol a víz előtti korláton átlendülve, oldalazzunk el a búvárruhákig jobbra. Ezután a lépcsőn araszoljunk ki a széléig, ameddig csak lehet, és leguggolva nézzünk körbe. Mint láthatjuk: a mini-tengeralattjáró aljára lett szerelve a robbanószerkezet. Ha elég közel vagyunk a platform széléhez – elég távolságra vagyunk tőle, hogy deaktiválhassuk a szerkezetet. Mivel a bomba működésképtelen – egy elég nagy érvágást okoztunk a Dead Cell csapatnak, akik tüntetőleg elkezdték kivégezni a túszokat. Minden órában lelőnek egyet – amíg nem teljesítik a követeléseiket. Most már visszatérhetünk az eredeti feladatunkra: megmenteni az elnököt! Ehhez el kell kezdenünk közelíteni a lázadók bázisa felé, aminek első lépése a lifttel történő felemelkedés az A épület tetejére.

Fortune

Egyetlen ellenállásba ütközünk csupán tervünk végrehajtása közben: Fortune-be, a halhatatlan Dead Cell tagba. Mit ne mondjak, nem túl kedvező jelek... Ennek köszönhetően a vele történő harc nem is igazán lesz harc, hiszen rálőni eleve sansztalanok vagyunk – amit tehetünk az mindössze a kivárás. Óvatosan bujkáljunk a dobozok mögött, és főképp vigyázzunk a hordókból szivárgó forró olajra. Könnyen megégethetjük magunkat. Miután az elkeseredett harc már megy egy ideje, az ezredes jelentkezik be a Codecen, hogy elmondja: Fatman megkereste őket, és 200-500 másodperces időintervallumban szabta meg azt az időt, amíg oda kell érnünk az E épület tetejére – különben a levegőbe repíti azt. Időközben megérkezik Vamp is, akit egy óvatlan pillanatban sikerül leterítenünk, így Fortune-t is kivonjuk egy időre a forgalomból – mi pedig szabadon rohanhatunk a lift felé (azt már csak mellékesen teszem hozzá, hogy egy vámpírt megölni egyszer lehet – még ember formájában -, így talán nem meglepő, hogy Vamp távozásunk után saját lábán hagyja el az épületet...).

Az út innentől kezdve talán nem lesz ismeretlen: a szokásos metódusban átrohanni az A-B-C-D folyosókon és épületeken (az A tetején vigyázzunk a frissen

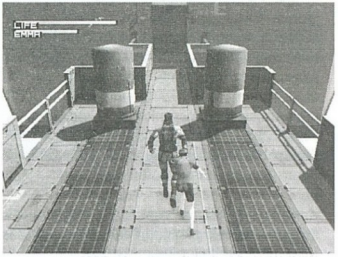
telepített aknákra), végül a dobozoló üzemből a jobb lépcsőn felmászni a Heliportig. Itt vár ránk a következő Dead Cell tag: Fatman – a bombagyáros.

Fatman

Először is deaktiváljuk az orrunk előtt lévő bombát, majd hallgassuk egy őrült elme fejtegetéseit a bombákról, és robbanószerkezetekről. Arról, hogy 6 hónappal ezelőtt kezdődött minden, amikor a Dead Cell elhatározta nagy tervék a Big Shellel kapcsolatban, és akkor, amikor Fatman is kitervelte hogyan válhat minden idők legnagyszerűbb robbantásos gengszterévé. A társalgást hamar rövidre zárhatjuk, miután elkezdődik az élethalál harc vele, és a bombáival. A meccs nem lesz olyan nagyon meredek – mindössze arra kell figyelnünk, hogy az elhelyezett C4-es csomagjait időben hatástalanítsuk – utána ráérünk lövöldözni rá. Sajnos egy menetben nem tudunk végezni vele – mindig lesz pár bomba, amit újra és újra rá tapaszt 1-1 konténerre. Miután teljesen eliminálták ökelmét – a harc még nem ért véget. Egy utolsó bombát tartogat még számunkra – melynek megtalálására 1 perc 40 másodpercünk adatott. Mielőtt pánikba esnénk, hogy hol lehet, emeljük fel a halott testet, és vonszoljuk odébb. Persze, hogy a legegyértelműbb helyen volt: alatta. Fújjunk rá a spray-nkkel, majd hallgassuk az utasításokat Campbelltől. Az elnök megmentése továbbra is az elsődleges prioritású feladat, és most, hogy a Dead Cell taglétszáma 1 emberrel csökkent, erre nagyobb esélyünk is van. Az egyetlen hely, ahol nem jártunk még: a központi mag. Talán ott kéne kezdenünk a keresést…

Időközben Pliskin is bejelentkezik a Codecen: elmondja, hogy süllyed a 2-es bázis középső magja, és hogy az egészet átkutatta, de nem lelte nyomát a túszoknak. Egyre valószínűbbnek tűnik, hogy az 1-es épületrendszerben vannak még. Megtudjuk, hogy menekülési útvonalaink korlátozottak – egyedül egy helikopterre számíthatunk majd, és arra a barátra, aki Pliskinen is segített az imént…

Zajlanak az események – nem csak Pliskin, hanem egy misztikus idegen is bejelentkezik nálunk – igaz, ő személyesen. A leginkább egy Ninjára hajazó fazon meglehetős hasonlóságot mutat Gray Fox-szal a Shadow Moses-i incidensből… Egyelőre azonban nem tudjuk meg a nevét, csak azt, hogy ő volt Mr. X, aka Deepthroat, aki egyszer már figyelmeztetett bennünket. Se nem barát, se nem ellenség, és egyelőre csak segítséget nyújt: kapunk tőle 2-es szintű kódkártyát, egy ellenséges uniformist, valamint egy mobiltelefont - ezekkel végre kell tudunk hajtani az előttünk álló feladatokat. Keresnünk egy Ames nevű titkosszolgálati ügynököt kell - ő fog konkrét információval szolgálni az elnök hollétéről. Megtalálnunk könnyű lesz: Ames pacemaker-



rel rendelkezik. Lehallgató-készüléket majd a középpontban találunk. Valamint kiderül az is, miért pont a mai napot és miért pont ezt az épületet választotta a Dead Cell. Az ittlévő két egyén (az elnök, és a levágott bilinccsel látott tengerészgyalogos tiszt) rendelkezett a nukleáris töltetek indítókódjával - valamint, hogy az épületben van a Metal Gear RAY is…
Menjünk vissza az E épületbe, majd onnan át az F-be. Itt a lenti részen kell bemennünk a kettes kódkártyával nyitható ajtókon, hiszen az egyenruhánk mellé egy megfelelő fegyvert is társítanunk kell - az itt található AKS-74U pedig tökéletesen megfelel erre a célra. Pliskin jelentkezik be rádión és figyelmeztet minket, hogy AK-t csak és kizárólag a Core-ban viselnek a zsoldosok. Azon kívül nem. Az EF hídról oldalirányban haladva juthatunk be a Magba.

Shell 1, Core

A bejáratban öltözzünk is át gyorsan a megfelelő uniformisba, így tökéletesen beleolvadhatunk a környezetbe, és szabadon kószálhatunk az intézményben. Amire mindenképpen ügyeljünk: az AK mindig legyen a kezünkben, amikor egy másik őrt szeme előtt vagyunk, vagy egy kamera alatt sétálunk el, valamint

ne érjünk hozzájuk, mert azonnal lelepleződünk. A térképet a bejárattól délre lévő kis teremben kérhetjük le a konzolról, majd utána a folyosó északi részén kell beszállnunk a liftbe. Egyelőre célozzuk be a B2-es szintet. Mindegy, hogy melyik ajtón megyünk ki - a folyosó egy körforgalom ugyanis. Az alsó számítógépterem közepén meg is találhatjuk jövetelünk célját: a puskamikrofont. Ezzel már könnyedén beazonosíthatjuk Ames pacemakerét - már csak meg kéne találni. Szaladjunk vissza a lifthez, és menjünk egy emelettel feljebb, a B1-es szintre. Amint megérkezünk, láthatjuk, hogy az egyik őr a retinaszkennert használja. Tegyük ezt mi is - egy másik ő szemével, vagyis: kapjunk el valakit, és még élve (azaz nem leütve, és nem lelőve) hurcoljuk a masinához. Bent keressük meg Ames-t - a szívdobogás mellett pityegő hangot hallva biztosak lehetünk benne, hogy ő lesz a kulcsfigura. Miután eltávolítottuk a szem és szájtapaszt, beszédbe elegyedhetünk vele. Mint kiderül, nem a titkosszolgálat, hanem a misztikus La-li-lu-le-lo szolgálatában áll - csak úgy, mint mi. A beszélgetés nagyjából a nukleáris töltet és az elnök kódszava körül bonyolódik: addig nem lőhető ki a töltet, amíg az államfő szabad akaratából bele nem egyezett - a rendszer ugyanis figyeli a biológiai egyensúlyt is. A fekete táska azonban az új Metal Gear "indítókulcsát" is tartalmazza.

Mindeközben megérkezik Snake is, a hírhedt ex FOXHOUND tag, és Ocelottal kezdenek diskurzusba. Ennek lényege, hogy láttak egy FOXHOUND ruhába öltözött behatolót, aki valószínűleg a Patriot-ok megbízásából lehet itt, hiszen az elit FOXHOUND alakulat 4 évvel ezelőtt fel lett függesztve. Az elnöknek egy órán belül jóvá kell hagynia a nukleáris töltet kilövését – ám eddig készségesnek bizonyult. Az alakulatok aktivációját pedig „a lány" intézi. A drogok megtették a hatásukat... Miután a kettes komplexum süllyedőben van, az átjáró a két ház között le lett zárva, és felcsapdázva. A "Király" elindult elkapni a behatolót - addig mi beszéljünk tovább Ames-szel. Az ügynök szerint a behatolók kezdettől fogva a nukleáris fej kilövését tervezték - a légkörbe juttatva a töltetet, akkora robbanást idézhetnek elő Manhattan felett, amivel az egész áramszolgáltatást megbéníthatják. Ezáltal teljes káoszba borítanák a szigetet - ez pedig végzetes kimenetelű lenne. Mivel Ocelot váratlanul feltűnt az ajtóban, gyorsan vegyük el a hátsó zsebéből a hármas szintű kódkártyát, majd mielőtt végleg odaérne hozzánk, vegyük kézbe az AK-nkat. Sajnos ez kevés az üdvösséghez, hiszen a felső kameraszobából látta, hogy miben mesterkedtünk - így ha nem jönne a Ninja - komoly veszélybe kerülhettünk volna. Így viszont egy látványos távozást produkálhatunk – bár cserébe az inkognitónknak lőttek.

A lift előtti őrt intézzük el, és húzzuk át a mellettünk lévő szobába - ezáltal időt nyerünk, és csökken a riadókészültség. A lifttel menjünk fel az első szintre, és a jobb oldali oldalfolyosón távozzunk az épületből. Visszajutva a kis hídon (vigyázzunk a lezuhanó hídelemekre, valamint az utána következő aknamezőre), majd

déli irányban térjünk vissza az F épületbe. Erre a kis kitérőre azért lesz szükség, mert életmentő fegyvereket markolhatunk fel a 3-as kódszintű ajtók mögül. Elég csak a két távcsöves puskára, vagy a gránátvetőre gondolni... A cél természetesen a Shell 2 - ezt pedig a D komplexumból érhetjük el. Menjünk tehát vissza az E épület felé, onnan pedig át a D-be. Itt a középső ajtón keresztül léphetünk rá az összekötő hídra. Mint láthatjuk: valaki egészségesen telepakolta a hidat Semtex-szel, úgyhogy most jön jól igazán a távcsöves puska... Vegyük sorra az előttünk álló jelzőberendezéseket (egy van a Cypher tetején is!), és deaktiváljuk őket mind. Videóbejátszás következik, melyben Pliskin egy ellenséges Kasatkával és Otaconnal a fedélzetén repül be fölénk. Igen ám, csakhogy a helyzet nem ilyen szép és rózsás, hiszen megjelenik a főnök is, Solidus Snake - és elkezdődik az égiháború. Pont, amikor azt hinné az ember, hogy mindennek vége, akkor kezdődik csak az egész igazán. A Vamp által vezetett Harrier pont

akkor csatlakozik a küzdelemhez, amikor Solidus már majdnem a halálát lelné. Így ránk vár a feladat, hogy a Snake (Pliskin) által dobált lőszerek és Stinger rakéták segítségével leszedjük a repülőgépet. Miután legyőztük, újabb meglepetések következnek: a Metal Gear él és virul - olyannyira, hogy magával ragadja Solidus-t, Vamp pedig nekilát futni a vízen, és fel az egyik építmény falán. Nekünk továbbra is az elnök testi épsége és főképp a nukleáris töltet kilövésének megakadályozása a cél, még csak annyit előtte, hogy megtudhatjuk Pliskintől, hogy Snake nem halott, hanem ő maga az - a test Liquidé volt a sírban, hiszen biológiailag (DNS szinten) megegyezik a két testvér. Itt ismerkedhetünk meg az ismeretlen bajtárssal is, Snake állandó társával, Otaconnal.

A tüzet eloltani a hűtőberendezésünkkel tudjuk, ám a lépcsőre vigyázzunk - hamar szakad. A jobb oldalon kilógó csőre vessük rá magunkat a korláton át, majd miután kifüggeszkedtünk a cső fölé, zuhanjunk alá. A végigfutással vigyázzunk - a madarak aktív bélműködésének köszönhetően hamar megcsúszhatunk… Másszunk fel a jobb oldalra, és fussunk végig a vékonyka folyosón. Át kell majd vetnünk magunkat a korláton, lejebb esni egy szintet és itt is óvatosan közlekedni a labilis talajszerkezet miatt. Az első szakadékot még át tudjuk ugrani nekifutásból, azonban a másodikra már csak az oldalt való függeszkedést tudjuk alkalmazni. A létrán keresztül juthatunk fel az L épület oldalára. Itt vigyázzunk az ablakon kikandikáló őrre – valamint a sarkon túl ránk váró Cypherre, végül pedig arra, hogy amikor nem látunk utat magunk előtt a fal mellé lapulva juthatunk tovább. Még guggolnunk is kell. Miután bejutottunk az ajtón keresztül az épületbe, egy érdekes beszélgetést figyelhetünk ki a mikrofonunk segítségével – Olga és Solidus a behatolókkal, vagyis velünk van elfoglalva, plusz az elnököt bezárták egy elektromos padlóval védett szobába. Bejutni szinte lehetetlen, ám Campbellnek mégis támad egy ötlete. A szellőzőrendszert megvizsgálva – találhatunk egy járatot, ami egyenesen az elnök szobájához vezet. Már csak a megfelelő rakétát kéne megtalálnunk ahhoz, hogy a szintén abban a szobában lévő elektronikus berendezést kiiktathassuk vele.

Shell 2, Core

Induljunk el dél-nyugati irányban, majd miután az északi terminálból letöltöttük a hely térképét, hívjuk a liftet. Egy emelettel lejjebb már minden úszik a vízben – így kénytelenek leszünk alámerülni, ha meg akarjuk keresni a Nikitát. Nem is kell messzire mennünk, szinte az első kanyar után felvehetjük a dobozba zárt messiást. Liftezzünk fel az első szintre, majd a lenti résznél álljunk fel a dobozokra. A szellőzővel szemben megállva süssük el a fegyverünket, és koordináljuk be a rakétát az elnök helyiségébe. Vigyázzunk arra, hogy ne ütköztessük a fejet a falnak, mert kezdhetjük az egészet elölről. Az első bal kanyar után vegyünk egy jobbost, majd a szoba jobb részén találjuk telibe a trafóházat (nehéz fokozaton mellé célozzunk, mert előtte el fel kell ébresztenünk az éppen előtte szunyókáló elnököt). Ezzel kikapcsoltuk az elektromos védelmet a szobán, innen jobbra, majd fent balra be is léphetünk Mr. Presidenthez.

Johnson úr meglehetősen meglepő hírekkel szolgál számunkra. Sőt. Az egész sztori komoly fordulatot vesz szavai alapján – mint kiderül: az egész ország irányítása 12 ember kezében összpontosul. Ők a „Patrióták". Minden gazdasági, katonai, politikai kérdésben ők határoznak – az elnök személye is, mint Johnsoné, egyszerű kirakatbábú csupán. A nép megbabonázásáról, és pofátlan félrevezetéséről van szó. Mint mondja: csak azért társult a terroristákkal, hogy a Metal Gear fölötti uralmat megszerezve, tárgyalási alapja legyen a Patriótákkal. Soha nem akart bábú lenni. Soha nem akart mások utasításai szerint élni. Most király akar lenni. Hatalmat szeretne. Patrióta akar lenni… De Solidus megváltoztatta a tervét. Solidus ugyanis ki akart hívni a Patriótákat. Megküzdeni velük, megizzasztani őket. Ezért is lett kegyvesztett a szemükben. A George Sears-ként ismert exelnök, a Dead Cell vezetője és kitalálója ugyanis nem más, mint Solidus. Ő volt az első

Snake, Liquid és Snake előtt. A tökéletes test és elme, melyet a Patrióták alkottak. Ám, amikor 4 évvel ezelőtt Shadow Moses-nél Ocelotot küldte maga helyett, hogy megszerezze a Metal Gear REX-et, a Patrióták azonnal lemondatták, és kizárták köreikből. Innen már egyenes út vezetett az alvilágba, és régi tervét tovább szőve, a Metal Gear RAY után koslatott, hogy visszavágjon a Patriótáknak. Ám nem ez az egyetlen Metal Gear a tornyokon – a legújabb fejlesztés az igazi aduász, ami miatt Solidus most is itt van: az Arsenal Gear. Az egész Big Shell komplexum egy álca, egy működő, élő organizmus – ezt védelmezi a sorozatban legyártott Metal Gear RAY arzenál. Ironikus nemde bár? A Metal Gear klónok elpusztítására szakosodott anti-Metal Gearek lesznek azok, amik megvédelmezik az Arsenal Geart. Hogy mire is kellett az Arsenal Gear a Patriótáknak? Egy olyan Mesterséges Intelligencia van beleprogramozva, mellyel bármilyen katonai erő legyőzhető a világon – minden létező nukleáris és biológiai fegyverrel meg van rakodva. Az egyetlen lehetőségünk, hogy megállítsuk Solidust (aki fel akarja robbantani egész New Yorkot, és totális káoszt hozni a világra), ha megtaláljuk Emma Emmerich-et, az Arsenal Gear programozóját. Ehhez szükségünk lesz a négyes számú kódkártyára, valamint arra a vírust tartalmazó diszkre, ami a földdel teszi egyenlővé a mesterséges intelligenciát. Miután megkaptuk őket az elnöktől – arra kér, hogy öljük meg őt. Ha ezt megtesszük: a nukleáris támadás becsödöl, hiszen egészségi állapotát folyamatosan vizsgálja egy szkenner. Ezt a szívességet ugyan mi nem, de Ocelot megteszi neki – majd miután hanyagul odaköszön nekünk, komótosan kicammog az ajtón. Más választásunk nem lévén, el kell jutnunk a pincében rejtőző Emmához, és eljuttatni a vírussal együtt a Shell 1-ben lévő komputerterembe.

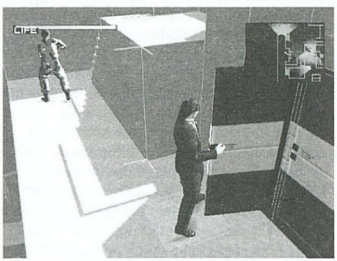
Az ajtón kilépve előbb Campbell, majd Snake jelentkezik be. Mint Snake-től megtudjuk: a két évvel ezelőtti Tanker incidens egy precízen megtervezett akció volt, ahol ő, és Otacon a bábú szerepében tetszelegtek. Az egész, előre megszervezett akció arra ment ki, hogy Snake, aki a Shadow Moses-i történések után hőssé vált: megbukjon. A Patrióták nem akarták Snake-et hőssé tenni, ám akaratukon kívül azzá vált. Ideje volt tehát bepiszkítani kicsit a hírnevét. Hogy megmenekülni hogy sikerül a süllyedő Tankerről? Az arra tévedő kishajó, amit Otacon vezetett, úgy látszik jó időben volt jó helyen… Mivel egyelőre még a helikopterjavítás van napirenden – nekünk kell Emmáért mennünk, és kimenekítenünk őt a víz által elszigetelt pincéből.

Menjünk vissza a B1-es szintre a lifttel, és a térképet lehívva vessük magunkat a vízbe. Ússzunk el a folyosórendszer végéig majd amikor egy levegővételre a felszínre emelkedünk, Otacon jelentkezik, és avat be minket egy régi históriába… Emma, és Otacon nagyon jó barátok voltak. Amiatt, hogy mindketten szeretetre szorultak, és csak féltestvérei voltak egymásnak, nagyon vigyáztak a másikra. Egy napon azonban megtörtént a baj. Emma beleesett a vízbe, és Hal nem volt ott, hogy segítsen neki. Az apja fulladt bele – és azóta nem beszéltek, és nem találkoztak egymással. A baleset után Emma soha többet nem úszott már… A frissen szerzett 4-es szintű kódkártyánkkal szivárogjunk be az innen nem messze lévő, majd készüljünk egy újabb főnök-harcra!. Minő meglepetés – Vamp tisztel meg minket a jelenlétével. Úgy látszik a vámpírok nem halnak könnyen… Miután megtudjuk, hogy az Arsenal Gear az elnök segítsége nélkül is hordozhat éles nukleáris töltetet, főleg, mivel egy vegytiszta hidrogénbomba figyel a fedélzetén, amiről még Solidus sem tud – ideje belehúznunk.

A harc nem lesz olyan nagyon nehéz – ha megfelelően felkészülünk rá. Első és legfontosabb, hogy ne szöszmötöljünk csip-csup fegyverekkel – egyből rakéta, vagy gránátvetővel menjünk neki, másrészt vigyázzunk, hogy ne essünk a körülöttünk bugyborékoló vízbe, hiszen az: halálos kimenetelű lenne. Miután jó párszor eltaláltuk (főleg akkor érdemes lőni, amikor nem repked, hanem a földön áll) – egy újfajta bénító varázslattal kísérletezik – ezeket a sárga robbanásokat igyekezzünk mindig kikerülni. Miután elfogy az

energiacsíkja, élettelenül esik bele a medencébe.

A hátsó ajtó mögött újabb úszási feladataink lesznek – az itt lévő alagútrendszer a berobbant vasszerkezetek miatt rizikósabb vállalkozásnak tűnik, mint az előző. Bár kiképzett zsoldosként aggodalomra nincsen okunk, még akkor sem, ha éppen szegény megboldogult Peter Stillman hullája köszön vissza nekünk, mint az ide felé vezető úton… Ha minden helyiségbe bekukkantunk, egész szép kis fegyver- és tárgyarzenállal lehetünk gazdagabbak, majd miután kimásztunk a szá-



razföldre, és bementünk a raktárba - a középső szekrényben megtalálhatjuk, akiért jöttünk: E.E.-t. Miután rábeszéltük, hogy ússzon velünk – vissza kell jutnunk vele a lifthez, csakhogy neki sokkal kevesebb levegője van, mint nekünk. Így majdhogynem minden egyes levegővételi lehetőséget ki kell használnunk, amint megpillantjuk őket. Az első pihenő után jön egy kis beszélgetős rész – itt újabb információkat kaphatunk a Patriótákról, és az Arsenal Gearről. A „GW" néven futó Mesterséges Intelligencia egy olyan szerkezetnek lett megalkotva, ami Orweli magasságokba emelheti a Patriótákat. Képesek lesznek a hírek átírására, a történelem megváltoztatására. Azt tudatnak majd az emberekkel, amit akarnak, azt hoznak nyilvánosságra, és azt változtatják meg a nyilvánosságban, amit éppen csak akarnak. Egy nagyon veszélyes fegyver, mellyel az embereket az orruknál fogva lehet vezetni, és egyszerűen kiírtja az individuumot. Bármi, ami a Patrióták ízlése ellen vall, egy gombnyomással kitörölhető az élők sorából, és a múlt históriájából. Mégis hogyan lehetséges mindez? Egy gép, és egy szoftver nem lehet ekkora irányítóképességgel megáldva! Dehogynem! Gondoljunk csak az Y2K problémára, és az ott fellépő szoftvercserékre… A Patrióták minden kulcsfontosságú helyre beszivárogtak – rálátásuk van az összes meghatározó számítógépes rendszerre. Miután felvázoltuk az enyhén poszt-apokaliptikus jövőt magunk előtt, ideje elindulnunk a számítógépterem felé…

Az újabb vizes kalandozás után még el kell zavarnunk a bogarakat a lift elől. Ehhez használjuk a bombák semlegesítésénél is alkalmazott hűtősprét. Ezután liftezzünk fel, és próbáljunk meg távozni az épületből. Miután Emma kezét állandó jelleggel fognunk kell, így néha nem tudunk úgy haladni, ahogy szeretnénk – főleg, mivel sokszor kell majd előrelopakodnunk, hogy elkábítsuk az utunkba kerülő őröket. Miután kiértünk az épületből, fussunk át a hídon (a Cyphereket lőjük ki, mielőtt észrevennének minket), majd déli irányba forduljunk az elágazásnál. Az utunkat álló tüzet a hűtőpisztollyal olthatjuk el, majd lépjünk be az előttünk tornyosuló L épületbe. Itt a két egymáshoz közel őrjáratozó katonák elintézése után, a következő szobában lévő csatornafedél feltépése után juthatunk a lenti olajvezetékhez. Izgalmas rész lesz – Emmát magára kell hagynunk, hiszen a vékony vezetéken egyedül kell átsétálnia a túlpartra, majd onnan az E épületbe. Nekünk és Snake-nek lesz a feladatunk, hogy fedezzük őt. Két irányba kell koncentrálnunk a figyelmünket: a tornyokon grasszáló őrökre (lent is, és fent is), valamint a vezetékek körül legyeskedő Cypherekre. Ha baj van, csak jelezzünk Snake-nek és besegít. Ha elfogynának a töltényeink, az itt újratermelődő csomagokból mindig szerezhetünk újabbakat. Már majdnem átjutott a kislány a túlpartra, amikor váratlanul a semmiből előbukkan Vamp. De hát azt hittem, hogy megöltük! A gaz vámpír, túszként tartja fogva Emmát, és gyorsan kell cselekednünk, ha élve szeretnénk viszontlátni őt! Elő a távcsöves puskával újra, majd egy célzás a homlokára – és máris ernyedten zuhan a test vízbe. Hogy meghalt-e, kérdéses, ám sokkal inkább érdekes, hogy mi történt Emmával. A pólóján megjelenő vérfolt ugyanis nem ad túl sok okot a bizakodásra. Snake behúzza a vezetékről a kislányt, majd előttünk a feladat: átjutnunk a számítógépterembe, hogy megakadályozzuk az Arsenal éles bevetését. Ehhez pedig sietnünk kell, hiszen 180-1200

másodpercünk van, hogy a vírusos lemezzel megérkezzünk a Shell 1-be.

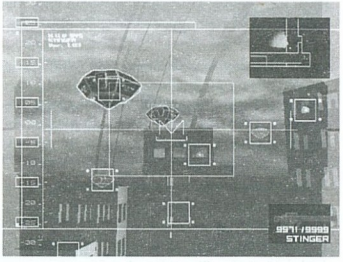
Strut E

A fenti teremből balra távozzunk – s mivel az ötös kódkártyával már rendelkezünk, visszajuthattunk az E épületbe. Innen a felső szobából felvehetünk egy digitális kamerát, valamint elszórakozhatunk az itt felejtett őrön, de mivel szorít az idő – rohanjunk is ki az EF hídra, ahonnan már csak be kell futnunk a középső hexa-épületbe, és lemenni a lifttel a pinyóba.

Mint láthatjuk: a helyzet kritikus, hiszen Emma a földön hever, és láthatóan nem érzi jól magát… Viszont a vírussal talán meg tudjuk állítani Solidus-t, és az Arsenalt. A feltöltésnél azonban valami gubanc támad. Egy beépített vírusvédelem?! 90%-os feltöltésnél leáll a tranzakció, így kérdéses marad a küldetés sikeressége. Emma pedig szépen csendben távozik el abban a tudatban, hogy a vírusfeltöltés sikeres volt. Ezáltal nem adott hozzá semmit a családja sötét múltját tartalmazó lapokhoz… Otacon magába roskad – Emma csak is kizárólag miatta írta meg az Arsenal-programot, hogy közel kerülhessen hozzá, hogy felnézzen rá. Ehelyett marad az enyészet, és a tudat, hogy Otacon mindent túlél… Talán pont ezért bízza meg Snake a feladattal, hogy menekítse ki a túszokat – addig pedig Raidennel megpróbálnak az Arsenal Gear nyomába eredni. Katarzisnak felérő kilépőjelenet következik – hőseink, és a papagáj úgy hagyják el a szobát, mint valami hősök, s az utána lévő „lepacsizós" jelenet Snake és Otacon között igazi megindító perceket okozhat. Miután jól belelkesültünk, hamar le is hűtenek minket, hiszen megjelenik Mr. X is, vagyis a Ninja, és miután felfedte kilétét (Olga), hamar elveszítjük eszméletünket.

Nincs időnk gondolkozni, hogy melyik oldalon állunk, illetve ki, milyen oldalt képvisel, hiszen kábák vagyunk még – szinte alig tértünk magunkhoz. Bár az, hogy ki vagyunk kötözve és Ocelot, valamint Solidus társaságában feszítünk, valamire enged következtetni… Hamar kiderül, hogy Olga kettős ügynökként játszott: Snake oldalán láttuk utoljára, most meg azt hallhatjuk, hogy ő hozott minket az Arsenalba. Miután elkapták a nyakunkat, kénytelenek leszünk egy kis gombnyomkodásra (had kopjon a billentyűzet), s ezáltal egy kis agytevékenységre. Miután felfrissítették memóriánkat ezzel a kis akcióval, elkezdik mesélni az élettörténetünket. Se FBI, se CIA, se NSA adatbázis nem tartalmaz rólunk információt. Egy névtelen szervezet névtelen harcosa vagyunk. Ám Solidus közbelép. Ő ismer minket. Ő nagyon is jól tudja kik vagyunk. Hiszen mi vagyunk Jack – Hasfelmetsző Jack… A gúnynevet még fiatal korunkban kaptuk, amikor is egy kölyökhadsereg vezetői lettünk. 10 évesen már többet öltünk, mint egy középkorú hivatásos katona, és a megdöbbentő kijelentés: Solidus a keresztapánk! Miután az Arsenal Gear demonstrációja 1 órán belül elkezdődik, a két úriember a dolgára siet – egyedül Ocelot marad még a szobában egy picit, hogy fitogtassa az elkobzott lemezt, amit Snake adott nekünk.

Olga lép be az ajtón, hogy tőle is hallhassunk egy szívszorító történetet – neki a fiát rabolták el a Patrióták, ezzel tartva sakkban minden lépését. Két évvel ezelőtt, a tankerhajó incidens után szülte meg a gyerekét, ám a kórházból azonnal a Patrióták kezébe került. Addig, amíg Raiden nem bukik el, addig a gyermek is életben marad. Így Olgának érdeke, hogy segítsen nekünk megbuktatni Solidus-t, s vele együtt az Arsenalt. Mivel Snake-nél vannak a cuccaink, egy ideig még meztelenül leszünk kénytelenek rohangálni, ám az S3-as project már majdnem beteljesedett… Hogy ez mit jelent – előbb-utóbb úgyis kiderül.



Arsenal Gear

A kínzószoba nem sok tárgyal, és lehetőséggel kecsegtet: 1-2 kósza felszedhető cucli van elszórva, de a ruhánk valóban nincs itt. Menjünk át a következő terembe, ahol a konzolnál

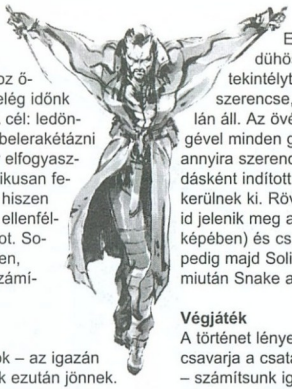
lekérhetjük a pálya térképét. Nagy szükségünk lesz rá, hiszen se fegyverünk, se ruhánk – bizony észrevétlennek kell maradnunk a szűnni nem akaró őrjárat elől. Hogy kedvünk még jobban a tetőfokára hágjon, Rose jelenti be durcásan, hogy miért nem voltunk annyira kedvesek, hogy elmondjuk neki az igazságot a múltunkról – Ő akkor is ugyan úgy szeretett volna bennünket, mint anélkül, hogy tudott róla, mit tettünk…
A következő hangárban a dobozok fedezékét kihasználva a jobb oldali lépcsőn juthatunk fel az emeletre. Mint láthatjuk, van itt 1-2 Metal Gear tartalékban, tehát már előre sejthető lesz, egy nem éppen hétvégi kirándulásnak beillő végjáték. A másik dolog, amit nem lehet nem észrevenni: az egyre zavaróbb Codec beszélgetések, illetve a „behülyülő" rendszer sajátosságai: zöld sokszögek jelennek meg a lábunk alatt.

A bal oldalra átfutva egy dobozt vehetünk fel – mégiscsak jobb álcának, mint a semmi -, ám problémánk közel sem oldódott meg: a lenti örök is felláthatnak, és ha meglátnak mozgás közben a dobozzal, nekünk annyi. A folyosó végén jobbra lesz egy kis beugró, ide kell jönnünk, hogy találkozzunk Snake-kel. Előtte azonban egy újabb hidegzuhany Rose részéről: megismerkedésünk története korán sem volt olyan romantikus és idilli, mint első ránézésre annak tűnt. Természetesen ő is fel lett bérelve, hogy két éven keresztül jelentéseket készítsen, és a lehető legapróbb információkat is megossza rólunk a Patriótáknak, csak az nem lett belekalkulálva, hogy szerelmes lesz. És terhes… Végre megjelenik Snake, akitől megkapjuk a ruháinkat, és az összes tárgyunkat. Elnézésünket kéri a módszerei miatt, ám mint mondja: csak így juthattunk be gyanú nélkül az Arsenal belsejébe. Olga üdvözletét küldi, meg a kardját – ezzel most gyakorolhatunk is egy sort, ha gondoljuk – később még szükségünk lehet rá.

Hogy mit tehetünk az emberiségért, az nem kérdéses. Mg kell küzdenünk a 25 Metal Gear RAY-jel, és megállítani a Manhattan felé tartó Solidus-t. Hogy ezt miért teszszük – csak tőlünk függ. Meg kell találnunk, hogy miben hiszünk, hiszen a jövőnk csak a mi kezünkben van… Otacon jelentkezik be a Codecen: sikerült megmentenie a túszokat. Nekünk viszont az a kérdésünk irányában, hogy derítse már ki mi a répa történik ezzel az ezredessel, hogy egyre értelmetlenebb és értelmetlenebb üzeneteket küldözget felénk… Feladatunk a továbbiakban nem lesz bonyolult: az előttünk álló útszakaszokon a ládák és dobozok mögé tapadva kell megtisztítani a terepet a ránk rontó zsoldoshadsereg elől. Nehezebb fokozaton kényesen ügyeljünk majd Snake egészségéri állapotára – amikor csak tehetjük, húzódjunk előre, hogy felfogjuk a lövéseket helyette. A tőle kapott Rationökkel ez amúgy sem okozhat gondot. Két, három ilyen szobán túljutva (a rendszer egyre jobban látható behülyülését figyelmen kívül hagyva), újból Otacon hív: minden jel arra utal, hogy Campbell soha nem is létezett. A Codec jelei végig az Arsenalból jöttek – vagyis a GW az orrunknál fogva vezetett bennünket… A konklúzió levonására azonban nem sok időnk marad, hiszen amint elérnénk a terem túlsó végébe, már be is toppan a következő Dead Cell tag: Fortune. Az apja gyilkosának hitt Snake marad itt harcolni vele, Raiden addig a tetőn keres menedéket.

Elérkeztünk hát a játék végkifejletéhez – már csak két nagyobbacska harc van hátra, és a történet teljes kibontása. Eszerint pedig S3 kódnéven a Solid Snake Simulation program fut – azaz olyan katonák „gyártása" a cél, mint amilyen Solid Snake. Mivel a cél már közel – az egész eddigi teljesítményünket monitorozták, és jegyzetelték, de most már elég! Ideje, hogy úgy haljunk meg, ahogy mindig is kellett volna. Úgy, mint a harcmezőn a lázadásban: elnyomva. Éppen ezért: itt az egész Metal Gear RAY csapat. Csapjuk a vállunkra a Stinger rakétákat, és kezdjünk el légy módjára rohangászni a stilizált falon – amikor bemértünk egy RAY lábat, azonnal tüzeljünk, majd szaladjunk is tovább! Amint megállunk,

azonnal ránk szállnak, és az végzetes lehet. Ne engedjük túl közel magunkhoz őket, mert akkor nem lesz elég időnk kikerülni a lövedékeiket. A cél: ledönteni őket a lábukról, majd belerakétázni egyet a szájukba. Egy pár elfogyasztása után hősünk automatikusan feladni kényszerül a harcot, hiszen beláthatatlan mennyiségű ellenféllel ő sem veheti fel a harcot. Solidus meg is jegyzi keserűen, hogy ennél azért többre számított…



Solidus Snake

Ám aggodalomra semmi ok – az igazán megdöbbentő részek, csak ezután jönnek. Olga például csak azért leplezi le magát, hogy minket védjen – s ezáltal a gyerekét is. Sajnos nem sok értelmet nyer a megmozdulása – Solidus pillanatok alatt küldi a másvilágra. Miután a vírusok mégis csak működésbe léptek, Solidus kénytelen lekaratézni a megmaradt Ray modelleket, majd miután rájön, hogy talán minket is használhatna még valamire, meghagyja az életünket. Eközben kibővül a díszes kompánia: megjelenik Ocelot, valamint Fortune a bilincsbe vert Snake-kel.

Heveny szóváltás következik Fortune és Solidus között, melyből kiderült, hogy az Arsenal Gear sosem azért kellett neki, hogy elpusztítsa a világot, és káoszt szítson – egyszerűen csak a 12 Patrióta nevére áhítozott. Miután Fortune továbbra is csak a Patrióták megzavarásában érdekelt, elindul, hogy beélesítse az elektromosságot taccsra tévő bombát. Ám ekkor Ocelot tárja fel kártyáit, melyben elárulja, hogy minden egyes esemény megrendezett volt idáig. Solidus, az ő lázadása, az elnök, Ames, a vírus – egy hatalmas játszótér kellékei voltak csupán. Az S3 program ez maga. A program két főszereplője: Solidus és Raiden kapcsolata kísértetiesen hasonlít Snake és Big Boss kapcsolatára, a Dead Cell csapat tagjai pedig a FOXHOUND tagokat szimbolizálták – akár csak Shadow Mosesben lennénk. Egyre inkább ráébredhettek, hogy az egész nem volt más, mint Shadow Moses aprólékosan felépített mása! Minden egy tökéletes terv része volt – egyedül csak az igazi Solid Snake felbukkanása volt betervezetlen. De vajon, őt ki küldte?!

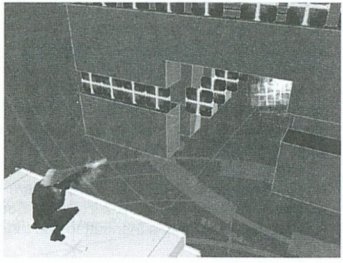
Ebben a pillanatban Fortune dühösen rántja elő meglehetősen tekintélyt parancsoló fegyverét – ám a szerencse, most úgy látszik Ocelot oldalán áll. Az övére szerelt szerkezet segítségével minden golyó kikerüli – ám ő sem tűnik annyira szerencsésnek, hiszen az ellentámadásként indított Metal Gear lövedékek minket kerülnek ki. Rövidre zárva a történetet – Liquid jelenik meg a színen (Ocelot jobb kezének képében) és csaklizza el a RAY-t, nekünk pedig majd Solidus-szal kell megküzdenünk, miután Snake a testvére után vetette magát.

Végjáték

A történet lényegi mondanivalója és utolsó csavarja a csata előtt és után fog elhangzani – számítsunk igen éles, és váratlan fordulatokra is, a jól bevált sablonok mellett persze. A stáblistát annyiban tartom érdemesnek végigizgulni, hogy jókora arculcsapás érkezik a végén – így hát igazán izgalmas perceknek nézünk elébe, amíg a harmadik részt várjuk. Az alant található tippözönben igyekeztem a legfontosabb dolgokra kitérni, persze rengeteg olyan apróság és leírható esemény lett volna, amire most nem jutott helyünk – ám ezek után már nem lehet probléma felderítenünk a játékba rejtett gegeket, és titkos tárgyakat – helyeket. Ha mindenben profi szintre tornázzuk magunkat, egész érdekes dolgok jöhetnek be (érdemes többször is végigvinni a játékot egymás után), valamint a VR missziókat is 100%-ra teljesíteni. A kikapcsolódás és lekötöttség garantált – 1-2 hétnél előbb nem végzel vele, az tuti.

Hű de várom már a harmadik részt…

Bagó Péter



TIPPÖZÖN:

Frekvenciák:
141.12 – Otacon (TANKER)
140.96 – Otacon SAVE (TANKER)
140.85 – Roy Campbell (PLANT)
140.96 – Rose SAVE (PLANT)
141.80 – Iroquios Pliskin / Solid Snake (PLANT)
140.15 – Peter Stillman (PLANT)
141.52 – Emma Emmerich (PLANT)

Nehézségi fokozatok:
A játék alapvetően 4 nehézségi fokozatban játszható: VERY EASY, EASY, NORMAL és HARD – ezek nagyjából mindenben megegyeznek, kivéve az örök számát, és néhány tárgy valamint lőszer elhelyezkedését.
A 100%-os teljesítéshez minden fokozatban végig kell játszani egyszer a játékot, mert csak így kaphatsz meg bizonyos extra tárgyakat. Az első végigjátszás után feltűnik két újabb szint is: az EXTREME és az EUROPEAN EXTREME, ezek már igazán megizzasztják a legkeményebb játékosokat is – minden katona ultra agresszíven fog viselkedni, és igen nehéz lesz észrevétlennek maradnunk – ráadásul sokkal többet sebez egy találat, mint a könnyebb fokozatokon.

Szekrények:
A játék során rengetegszer találkozhatunk majd olyan termekkel, vagy folyosókkal, ahol szóló, vagy egymás mellé helyezett szekrénysor található. Ezek a kabinok természetesen nem csak díszítésnek lettek kitalálva a játékhoz – hanem aktív szerepet játszanak a rejtőzködésben. Főleg magasabb nehézségi fokozatokon lesz igazán haszna annak, hogy elrejtjük beléjük a leütött őröket, vagy mi magunk húzódunk meg, egy komolyabb őrjárat elől. Az alap akciógombbal nyitható szekrényben néha töltényeket, és izgalmasabb tárgyakat találhatunk – néha viszont női plakátok képét vizslathatjuk. Lehet csodálkozni – azonban ez nem véletlenül lett kitalálva, hiszen ha nyitva hagyjuk az ajtaját, és az ellenséges katona arra talál menni, egy időre tuti leköti a figyelmét egy bájos hölgy domborulatainak vizsgálata... Ez idő alatt pedig vígan elsliszszolhatunk a helyszínről. Szóval akár mi, akár más őrt is elzárhatunk a szekrénybe, és a kis szellőzőnyíláson keresztül mindig képben lehetünk, hogy éppen rizikós e kimászni onnan vagy sem. Ha közvetlenül előttünk áll az őr, akár még rá is törhetjük az ajtót... Még egy utolsó dolog: zárt, illetve beragadt ajtajú szekrényeknél a puszta erőszakot tudjuk csak alkalmazni: ha szerencsénk van, a folyamatos ütögetésre és lökdösődésre kinyílik – míg ellenkező esetben örökre beragad az ajtajuk...

Dögcédulák:
A játék legfontosabb tárgyai a katonák dögcédulái lesznek. Szinte kivétel nélkül mindegyik zsoldos nyakában ott lifeg az azonosítására alkalmazott alumínium lapka. Ezeket lesz a legmacerásabb begyűjtenünk, ámbátor, csak ezek felszedésével érhetjük el a jutalmul felajánlott bonusz-tárgyakat. A procedúra a következő: pisztollyal a kezünkben lopakodjunk oda egy őr háta mögé, lehetőség szerint úgy, hogy ne vegyen észre. Ha már elég közel kerültünk hozzá – egészen pontosan karnyújtásnyira -, akkor tartsuk rá a fegyvert, de ne süssük el. Ezáltal megadásra kényszerítjük őt, és feltett kezekkel jelzi, hogy nem nyúl a fegyveréhez, és nem értesíti a társait rádión. Tegyük el a fegyvert, így nem kell kilőnünk a csőben tartott golyót, majd vegyük elő újra, és gyorsan fussunk az őr elé. Szemből újra ráccélozva, belső nézetes módban a feje búbján tartva a lézerpöttyöt, előbb-utóbb őrült remegésbe kezd. Ezután láthatjuk, amint kiesik a dögcédulája a nyakából, s más nincs is több szükségünk a tulajdonosára. Persze lesznek nehezebben megdolgozható egyedek is, sőt: nehezebb fokozaton szinte csak azok lesznek – ilyenkor az USP-vel, vagy egy nagyobb hangerejű pisztollyal kell a fülük mellett elsüvíteni egy golyót, hogy igazán rájuk ijesszünk. Ha esetleg a rádiójuk után nyúlnának, és nem szeretnénk megölni őket, elég, ha a jobb kezükre célzunk, a mellkasuk magasságában! ;)

Syberia

Senkit ne tévesszen meg a játék címe, egyáltalán nem egy fagyos hangulatú programról van szó. A Microids által készített Syberia ismét egy vérbeli kalandjáték. A főhősnő, egy igen vonzó külsejű ügyvéd, bizonyos Kate Walker azért érkezik egy eldugott kis városkába, hogy a cége képviseletében átvegyen egy gyárat, amit aztán játékok gyártására kívánnak használni. Ám a kezdetben egyszerű feladatnak tűnő dolog végül nagy bonyodalmak okozója lesz. A világ, amelyben a játék játszódik, képzeletbeli, ám a mi időnkben, a valós francia Alpokban kezdődik. Furcsa robotokkal irányított ajtók, bélyegzők és felhúzható mozdonyok várnak ránk, kissé őrült egyénekkel fűszerezve. A környezet gyönyörűen meg van rajzolva, és a kihívások is igen kellemesek, amelyekkel a játék során találkozni fogunk. Egyetlen hátránya a Syberiának, hogy elég rövid. Aki végigküszködi magát ezeken a kissé elvont városokon, annak a vége kissé összecsapottnak és túl gyorsnak tűnhet. Mindenesetre aki kedveli a kalandjátékokat, az semmiféleképpen ne hagyja ki. Főleg mivel a kalandjátékok piacán amúgy is igen szegényes manapság a kínálat, valódi gyöngyszemmel pedig csak ritkán találkozhatunk.

Valadilene

Megérkezve a hotelba a pultról vegyük fel a kulcsot, és tegyük a csengető baba hátába, majd nyomjuk meg a gombot. Beszéljünk a portással a szobafoglalásról, majd nézzük meg csomagjainkat, és kérjük meg a portást, hogy segítsen (help) felvinni azokat a szobába. Vegyük fel a faxot a sarokban az asztalról, és hívjuk fel a rajta található számot a mobilról. Ezután a portástól kérdezzük meg, megérkezett-e már a faxunk (mission). Vegyük fel a Momo által hátrahagyott fogaskerekeket, majd hagyjuk el a szállodát, és induljunk el balra az utcán. A pék utáni második ház ajtajánál helyezzük a második faxot a robot kezébe. Húzzuk meg a mellkasán, majd az oldalán lévő kart. Menjünk be az irodába (a második szoba), és üljünk le a székbe. Kérdezzünk a küldetésről (mission), mire kapunk a fickótól egy levelet. Kifelé menet vegyük fel a kijárat melletti fogasból a teleszkópos kulcsot. Ezután menjünk az utcán jobbra két képernyőt. Dan felhív minket. Menjünk a jobbra lévő kapuhoz (elég nehéz észrevenni). Tegyük a teleszkópos kulcsot a felső baba kezébe, tekerjük el a kulcsot az alsón, majd húzzuk meg a kart. A szökőkútnál a bal felső út felé menjünk tovább. Húzzuk meg a kart az oszlopon, majd vissza a szökőkúthoz, és a bal alsó útnál irány be a gyárba. Induljunk el jobbra, és be a bal felső sarokban lévő ajtón. Húzzuk meg a jobbra lógó láncot, majd a baloldali kart. Vissza a gyár bejáratához, és most balra menjünk el a lépcső mellett. Miután édesanyánk felhívott, indítsuk be a „targoncát", hogy az odavigye a konténert a géphez. Menjünk be az itteni ajtón (a targonca fölött), és a csörlővel eresszük le Oscart, az automatont. Beszéljünk vele a termelésről (production), majd vissza a bejárathoz, és fel a lépcsőn. Itt nézzünk be az irodába, és a könyvespolcnál húzzuk ki a jobbról második könyvet a felső polcon. A zene elhallgatása után megkapjuk a zenei hengert. Távozzunk az irodából, és balra fel a lépcsőn. Kapcsoljuk be a három kapcsolót, a baloldali kart húzzuk meg kétszer, hogy az aranyszínű (a legvilágosabb) faminta jelenjen meg. Helyezzük be Oscar kártyáját középen a nyílásba, majd húzzuk meg a jobboldali kart. Vegyük magunkhoz a kész lábakat, és adjuk oda őket Oscarnak. Vissza a szökőkúthoz, és most menjünk tovább a jobb alsó úton. Jobbra kerüljük meg az épületet egészen a hátuljáig, ahol menjünk be a sövénylabirintusba. Balra forduljunk be a kapun, és a másik nyitott kapunál felmenve vegyük ki a kulcsot a kútból. Vissza a ház hátuljánál lévő létrához, és használjuk az előbb talált kulcsot, majd másszunk fel. A padláson balra az íróasztalból vegyük ki a tintát és a naplót. A padlás másik végében a sötét sarokban húzzuk meg a lámpa zsinórját, mire megjelenik Momo. Miután beszéltünk vele, ad nekünk egy papírt és ceruzát. Menjünk vissza az előbbi sarokba, és helyezzük a falnál lévő gerendára a papírt, hogy egy másolatot készítsünk az oda vésett mamutról. Az így elkészült képet adjuk oda Momónak, majd kövessük őt az utcára, onnan pedig balra, amíg ki nem nyitja nekünk a kaput. Menjünk keresztül a parkon, míg a csónak után meg nem találjuk Momót egy sziklán ücsörögve. Fel a lépcsőn, és próbáljuk megmozdítani a zsilipet felhúzó kart, és mivel nem sikerül, kérjük meg Momót, hogy segítsen (help). Miután eltörte a kart, tegyük el, és menjünk a csónakhoz. A letört karral húzzuk ki az evezőt, majd ismét kérjük meg Momót, hogy segítsen kiszedni a nedves evezőt. Mikor visszavitte a sziklához, kérjük meg, hogy nyissa ki a zsilipet (help). Ezúttal sikerül is, és a leesett vízszint miatt be tudunk menni Momo szik-

lájánál a patakon keletkezett ösvényen keresztül a barlangba. A barlangban vegyük fel a mamut babát a földről, és térjünk vissza a szálloda elé. Innen induljunk tovább jobbra a templom felé. Kerüljük meg a templomot jobb oldal felől egészen a hátsó ajtóig, amin menjünk be. A falon található kereszt mögötti titkos rekeszből vegyük magunkhoz a kulcsot. Ezt a kulcsot helyezzük a szekrény jobb felső sarkánál lévő kulcslyukba. A második fiókból vegyük ki a lila kártyát, majd húzzuk ki a harmadik fiókot, és húzzuk meg jobboldalt a kart, hogy hozzáférjük a fiók titkos részéhez. Tegyük el az ott található kulcsot, és hagyjuk el a szobát. Menjünk a templom oldalán lévő lifthez. Mellette a falban találunk egy dobozt, amibe helyezzük el a négy fogaskereket, amit még a hotelban találtunk. A kart meghúzva nyissuk ki a lift ajtaját, és menjünk fel. Helyezzük a lila kártyát a robot hátán lévő nyílásba. Ezután menjünk a mauzóleum bejáratához (a videón látott épület a templomtól balra), és tegyük a fiókban talált kulcsot a kalapba. Bent húzzuk ki Hans koporsóját, és vegyük magunkhoz a Valadilene zenei hengert. Térjünk vissza a gyárba, és a lépcsőn felmenve az irodába a hengert helyezzük be a zenedobozba. A történet után tegyük el a bábukat, majd a szökőkúttól jobb felső úton induljunk tovább. Szálljunk fel a vonatra, és beszéljünk Oscarral a küldetésről (mission). Ezután elhagyva a vonatot a pénztárnál ismét beszéljünk vele a küldetésről. Menjünk vissza a jegyző házába (ahol a levelet kaptuk), és az asztalon nyissuk ki a bélyegző bábu kalapját, majd öntsük bele a tintát. Helyezzünk egy engedélyt (Release Permit) az asztalra, és nyomjuk meg a piros gombot, majd tegyük el a lebélyegzett iratot. Vissza a vasútállomásra, fel a vonatra, de ne menjünk be, hanem a másik oldalon szálljunk le. A vonat elején tekerjük el a kereket, húzzuk meg a kart, és ismét tekerjük el a kereket. Szálljunk fel a vonatra, és középső kis szobában a bal oldali szekrény felső polcára tegyük a két zenei hengert, míg a zenedoboz bábuit a középen álló oszlopra, és végül a mamutot az asztalon lévő tartóra. Adjuk oda Oscarnak az engedélyt és a jegyet, hogy elinduljunk végre.

Barrockstadt

Szálljunk le a vonatról a bal oldalon. Balra menjünk át a lépcsőn, míg a vízparthoz nem érünk, ahol vegyük fel a földről a horgot. Az állomásfőnökkel beszéljünk a küldetésről, majd induljunk el vissza. Menjünk el a vonat mellett, tovább a vízparton, míg meg nem látjuk a vonatot felhúzó szerkezetet. Vissza a vonatra, ahol beszéljünk Oscarral. Tőle megtudjuk, hogy az egyetem rektorai beszélni akarnak velünk. Szálljunk le a vonatról, és a lépcsőnél induljunk el jobbra a hídon. Szemben az ajtónál ne menjünk ki, hanem forduljunk jobbra. Ezután le a lépcsőn, és a hajó kapitányától kérjünk segítséget (help). Vissza a lépcsőn, majd jobbra keresztül az udvaron, el a mamutok és kardfogú tigrisek mellett az egyetemre. A bejárattól egyenesen előre, majd a hallban forduljunk balra, és be az első ajtón, így bejutunk a könyvtárba. Jobbra elindulva a könyvespolcok mentén másszunk fel a létrán. Tegyük el a gombákról szóló könyvet (a kilógó sárga fedelű), majd vissza a bejárathoz. Le a lépcsőn az asztalokhoz, és a jobb alsó sarokban lévő asztalról vegyük el a könyvet. Távozzunk a könyvtárból, és balra menjünk a rektorok irodájába. Beszéljünk velük a pénzről (money) és a Sauvignonról. Ezután hagyjuk magukra a kissé fura rektorokat, és a folyosón egyenesen haladva menjünk át az egyetem másik szárnyába. Itt egy mamut csontváza mellett megtaláljuk professzor Ponst. Beszéljünk vele Hansról és a Sauvignonról. Távozzunk az egyetemről, és térjünk vissza a vonathoz. Vegyük magunkhoz a mamut babát, majd az állomásfőnöktől is érdeklődjünk a Sauvignon felől. Mikor elment, a lépcsőtől jobbra a hídon ismét megtaláljuk. Újra kérdezzük meg, mit tud a Sauvignonról. Menjünk vissza az egyetemre, ahol adjuk oda a mamutbabát professzor Ponsnak. Ő ekkor kinyitja nekünk a labort, ahová menjünk is be. Balra vizsgáljuk meg a szekrényt, és vegyük el a Barrockstadt zenei hengert a középső polcról. Menjünk a labor elejébe az asztalhoz, és kérdezzük a professzort a Sauvignonról. Jobbra a kísérleti asztal sarkáról vegyük fel a fogót és a Yangala-Cola port tartalmazó üveget. Vissza a rektorokhoz, és ismét kérdezősködjünk a Sauvignon felől. Menjünk vissza az állomásfőnököz a hídra, és bármilyen hihetetlen, de érdeklődjünk a Sauvignonról, mire ő kinyitja nekünk a kert kapuját. Át a másik hídon és balra az ösvényen menjünk ki a kertbe. Kövessük az utat, míg el nem jutunk a Sauvignon bokorig. Szedjünk róla néhány gyümölcsöt, majd menjünk vissza a hídhoz. Innen induljunk el jobbra, és szórjuk oda a gyümölcsöket a létránál lévő madaraknak, majd másszunk fel a létrán. A gépmadár hátuljából vegyük el a pirosas színű tojást, amihez használjuk a laborban talált fogót. Menjünk vissza az állomás-

főnökhöz a hídra, aki ad nekünk egy üveg bort. Ezután induljunk el az egyetemhez, és az előtte lévő építmény kis hídján átkelve kerüljük meg az egészet. A hátuljánál vizsgáljuk meg az ajtót, és tegyük a tojást a mérleg üres kanalába, majd tekerjük el a kereket. Másszunk le a létrán, és a karral hozzuk működésbe a zenészeket. Vissza a rektorokhoz, akiktől kérjük el a jogos fizetségünket (money). A kapott pénzt adjuk oda a hajóskapitánynak. Vegyük fel a kulcsot a földről, majd vissza az állomásra. Menjünk el a híd mellett az irányítópulthoz. Helyezzük be a kulcsot, hogy hozzáférjünk a számokhoz, majd üssük be # 4, 2 * gombokat. Vissza a hajóhoz, és kérdezzük meg a kapitányt a zsilipekről (locks). Miután a bárka beállt a helyére, az irányítópultnál üssük be a # 4, 1 * gombokat. Menjünk a vonat elejéhez, és kérjünk a kapitánytól segítséget (help). A kidobott lánc végére tegyük a parton talált horgot, és induljunk meg a felhúzó szerkezet felé. Útközben felfív minket professzor Pons, hogy megkezdte az előadását, ezért térjünk vissza az egyetemre. Menjünk fel a hallban lévő mamut mellett balra a lépcsőn az előadóterembe. A rendkívül érdekfeszítő előadás után menjünk Pons laborjába a földszinten. Vegyük fel az íróasztalról a mamutbabát és a jegyzeteket. Visszsa a vonathoz, a felhúzó szerkezethez, és menjünk át a vonat másik oldalára. Tekerjük el a kereket, majd használjuk a kapcsolót, hogy felhúzzuk végre a vonatot. Szálljunk fel a vonatra, és tegyük a barrockstadt-i zenei hengert az oszlopba, aminek a tetején a két bábu van. Ezután tegyük a mamutot a helyére. Kérdezzük meg Oscart a küldetésről. Miután a vonat megállt, szálljunk le jobbra. Kerüljük meg balra a pénztárt, és menjünk be a sarokban lévő ajtón a falnál. Fel a lépcsőn, és keresztül a falon az irodába. Itt beszéljünk a kapitánnyal a küldetésről. Nézzünk bele a távcsőbe, és addig nyomkodjuk a jobboldali piros gombot, amíg tiszta nem lesz a kép. Az íróasztalon találunk két poharat, amelyekbe öntsünk bort, majd szórjunk az egyikbe a Yangala-Cola porból. Miután a kapitány megitta a borát, megkapjuk a szükséges papírokat. Vissza a pénztárhoz, és adjuk oda Oscarnak az előbb kapott papírokat, hogy megkapjuk a jegyet. Már csak fel kell szállnunk a vonatra és odaadni a jegyet Oscarnak.

Komkolzgrad

Szálljunk le a vonatról, és induljunk meg az óriás felé a vonat elejénél. Másszunk fel a lábán lévő létrán, és a polcról vegyük el a Komkolzgrad zenei hengert, az óriásról készült vázlatot és a fogantyút. Ezt helyezzük be a jobbra lévő irányítópultba, nyomjuk fel kétszer és nyomjuk meg a piros gombot, hogy felhúzzuk a vonatot, majd húzzuk le kétszer a kart. Másszunk le a létrán, és vissza a vonatra, ahol a hátsó szobában megtaláljuk a megkötözött Oscart. Vegyük fel a padlóról a csípőfogót, és klikkeljünk Oscarra, hogy kiszabadítsuk. Helyezzük be az oszlopba a talált zenei hengert, majd menjünk vissza az óriásba. Nyomjuk fel a kart egyszer, és másszunk át a szegélyre. A csípőfogóval nagyítsuk ki a lemezen lévő rést, és másszunk be a lyukon. Vizsgáljuk meg a polcot balra, és vegyük fel a gyújtógyertyát. Menjünk vissza az óriásra, és húzzuk le a kart egyszer, majd másszunk le. Menjünk a vonat hátuljáig, és a kart meghúzva várjuk meg a liftet, majd menjünk le vele. Vizsgáljuk meg a balra lévő gépet, és a gyújtógyertyát helyezzük a tetejére, majd húzzuk meg a kart. Folytassuk utunkat a bányában egyenesen a másik liftig, amivel ismét menjünk le. Jobbra menjünk fel az orgonához, és vizsgáljuk meg a robotot. Vegyük fel az orgonán nyugvó csavarhúzót, és vissza a lifthez. A saroknál forduljunk balra, és nézzük meg a létrán a lemezt. A csavarhúzóval szedjük ki a csavarokat, és másszunk fel. Menjünk be Borodine igazgató irodájába a balra lévő ajtón, és kérdezzük őt a küldetésről. Ezután másszunk le a létrán, és menjünk a leereszkedett Helena szobájába. A szoba végében vegyük ki a nyitott fiókból a könyvet és a leveleket, majd hívjuk fel édesanyánkat a mobilról (a nyilakat használjuk a telefonon). Vissza az igazgatóhoz, és ismét beszéljünk a küldetésről, majd kimenve szálljunk be a kisvasútba. Ezután jobbra induljunk tovább, egyenesen fel a lépcsőn, és be a kapszulába. Menjünk el a fickó mellett, és vegyük fel a földről a vodkásüveget. Miután a fickó elment, menjünk vissza a kapszulába. A végében balra található polcot vizsgáljuk meg, vegyük magunkhoz az iratot és a kulcsot. Hagyjuk el a kapszulát, le a lépcsőn, és jobbra tekerjük el a kereket a fickó mellett. Vissza a kapszulához, és a daru melletti konzolba tegyük be a kulcsot. Először mozgassuk el a kart a bal nyíllal, majd a felfelé nyíllal, végül pedig a középső kart, hogy elinduljon a víz. Ezután menjünk el a fickó mellett jobbra, és kerüljük meg jobbra a kilövőállást. A léghajó zárját megnézve balra kerüljük meg a kilövőállást, és a lépcsőn menjünk fel az irányítófülkébe. A pultról tegyük el a kulcsot, és

helyezzük be a konzolba. Vegyük le a lemezt a kar alatt, és kössük össze a négy vezetéket, majd kapcsoljuk be a konzolt a karral. Vegyük ki a vezetékektől jobbra a vérvételi készüléket a pultból, és menjünk vissza az asztronautához. Érdeklődjünk a léghajó felől (airship), hogy megkapjuk tőle a kulcsot. Nyissuk ki a léghajó ajtaját, és húzzuk meg a kart. Mivel semmi nem történik, menjünk vissza az irányítófülkéhez, ahol megtaláljuk az asztronautát. Vegyünk tőle vért a pultból kiszedett készülékkel, és az irányítófülkében tegyük a vérmintát a helyére. Nyomjuk meg a bal szélső gombot, majd a következőt, ám mivel túl magas a vér alkoholtartalma, nyúljunk bele a vérvevő szerkezetbe. Ismét nyomjuk meg a balról második gombot, aztán sorban jobbra felé a többit. Menjünk ki a fülkéből, és vegyük fel az eldobott tekerőkart a ládák mellől. Menjünk a kapszula melletti űrhajóhoz, és mögötte lévő lépcsőn menjünk fel. A tekerőkarral hozzuk működésbe a szirénát. Vissza a léghajóra, és ismét húzzuk meg a kart.

Aralbad

Szálljunk ki a léghajóból, és menjünk be a hotelba. Menjünk el a pult mellett, és nyissuk ki a rács melletti ajtót a sarokban. A raktárból tegyük el a polcról a zöldüveges mosószert. Vissza a pulthoz, és húzzuk el az ablaknál a függönyt. Menjünk ki az udvarra, és öntsük a mosószert a szökőkútba. Ekkor vissza a hotelba, és a pultnál szólaltassuk meg a csengőt, hogy felhívjuk a portás figyelmét. Miután kiment, menjünk be a pult mögé, és nézzük meg a pultot közelebbről. Nyomjuk meg a piros gombot középen, és tegyük el a hotelt reklámozó iratot. Nézzük meg a vendégkönyvet, és jegyezzük meg Helena kódját (1270). Induljunk tovább a kinyitott rácsnál a medencéhez. Ezután balra, és a bárban az ajtónál üssük be Helena kódját, majd húzzuk meg a kart. Mivel az ajtó nem nyílik, menjünk tovább a medence mellett a sarokban lévő öltözőbe, és a padlóról vegyük fel a belépőkártyát. Hagyjuk el az öltözőt, és menjünk fel a folyosó végére, ahol vegyük fel az egyik poharat az asztalról. Vissza az ajtónál lévő konzolhoz, és írjuk be a kártyán látható kódot (0968). A folyosón vegyük fel a gázmaszkot az akasztóról, és menjünk ki. Egyenesen előre egészen a móló végéig, ahol beszéljünk Helenával. Miután elment a portás, jobbra a korlátnál tegyük el a harangot. Menjünk vissza az ajtóig, ahol balra a korlátnál találunk egy másik harangtartót. Tegyük rá a harangot, és szólaltassuk meg a lánccal. Térjünk vissza az épületbe, és vegyük le a gázmaszkot. A bárpult mellett beszéljünk Jamesszel, a tolószékrobottal. Miután behozta Helenát, kérdezzük meg a nőt, mit tud Hansról. A beszélgetés után vizsgáljuk meg a bárpultot alul. Vegyük el a citromot és a mézes üveget. Hagyjuk magára Helenát, és a medencét körbejárva a két sakkozó mellett a falon tekerjük el a melegvizes medence csapját. Ezután merítsük meg a mézet a kis medencében, és menjünk vissza a bárpulthoz. A citromot tegyük be balra a helyére, míg a mézet jobbra a tartóba, a vodkát pedig mellé. Nyomjuk meg az I/O gombot, aztán balról a második billentyűt, kapcsoljuk át jobbra a kis kapcsolót, nyomjuk meg a balról harmadik billentyűt, majd a mézet jelölő gombot, a citromot facsarjuk ki, adjunk hozzá jeget, és végül nyomjuk meg a bármixert jelelő gombot jobbra. Ha sikerült a Kék Helena koktél, akkor tegyük a már korábban szerzett poharat a bárpultra, majd beszéljünk Helenával. Ezután már csak fel kell szállnunk a léghajóra.

Visszatérés Komkolzgradba

Menjünk fel a lépcsőn, és vizsgáljuk meg a rácsot, majd a csípőfogóval vágjuk le a lakatot. Ezután nézzük meg a zongoristát, és használjuk a csavarhúzót, hogy leszedjük a kezeit, amik valójában Oscar kezei. Le a lépcsőn, egyenesen előre, és miután odaadtuk Helenának Oscar kezeit, szálljunk be a liftbe a képernyő jobb felső sarkában. Menjünk végig a járatban, és húzzuk meg a kart. A lift felrobbanása után induljunk vissza, és másszunk be a csőbe. Vizsgáljuk meg a ládákat a bal oldalon, és vegyük ki belőle a dinamitot. Menjünk a vonat elejéhez, és beszéljünk Oscarral, majd szálljunk fel a vonatra. Ezután menjünk ki a vonatról, és tegyük a dinamitot az óriás lábára.

Visszatérés Aralbadba

Szálljunk le a vonatról, és menjünk a vonat elejénél lévő felhúzó szerkezethez. Tekerjük el a kereket, majd húzzuk meg a kart, hogy felhúzzuk a vonatot. Beszéljünk Oscarral a küldetésről, majd kövessük Felixet, a portást a hotelba. A pulton vizsgáljuk meg a tévé melletti dobozt. Tegyük el a mamut robotot, majd menjünk a bárba, és beszéljünk Helenával. Végül menjünk ki a móló, és beszéljünk a padnál Hansszal.

Crowie

Zanzarah

Bevallom őszintén, mikor először megláttam a Zanzarah-t, kissé elkeseredtem gyermeteges mivolta miatt. Ám amikor először találkoztam egy vad tündérrel (igen nehezen sikerült legyőznöm), igencsak meglepődtem. Tulajdonképpen a Zanzarah egy kaland/rpg ötvözet, ami párosul egy idáig még nem látott FPS-sel. A főszereplőnek, Amynek ugyan nem túl sok szerepe van, és az egész játék alatt mindig a Pokémon jutott eszembe, a játéknak mégis felejthetetlen hangulata van. Tündéreink szintet lépnek, majd fejlődnek, varázslatokat tanulhatnak, ráadásul, ha van nálunk megfelelő gömb (szintén Pokémon hatás), akkor a ránk támadó tündéreket be is foghatjuk, miután legyőztük őket. Tehát az egész játék tulajdonképpen a tündérek harcai körül forog, ami igen ötletes módon egy másik sík arénájában folyik belsőnézetes módban. Ezek a harcok azért nehezek, mert amellett, hogy céloznunk, és a varázslatot töltenünk kell (hogy minél nagyobbat sebezzen), még közben repülünk is el az ellenfél sugarai elől! A játékban 12 fajta (tűz, víz, kő stb.) tündérrel találkozhatunk (és ezeket is birtokolhatjuk), összesen 77 kedves és kevésbé kedves tündér csapódhat hozzánk. Azt viszont nem tudtam eldönteni, vajon milyen körben lesz igazán sikeres a program. Gyerekes dolgai miatt inkább a fiatalabb korosztálynak ajánlatos, ám a harcrendszere néha olyan taktikai és ügyességi érzéket kíván, hogy az idősebbnek is beleváshat a foga. Mindenesetre azért remélem sok mindenkinek fog tetszeni ez az egyedülálló játék.

London

Mint az az intróból is kiderül, nincs más teendőnk, mint felmenni a padlásra, és kinyitni a kis ládikát a szekrényen. Benne megtaláljuk az első utazási rúnát, amely a Tündérek kertjébe visz el minket. Ezentúl csak akkor kell a londoni lakásba visszatérnünk, ha le akarjuk cserélni a tündéreinket. Az ötnél több elfogott tündér – ennyi lehet nálunk egyszerre – ugyanis mind ide kerül. Használjuk hát a rúnát.

A Tündérek kertje

Menjünk ki a barlangból, ahol egy rövid beszélgetés erejéig találkozunk Rafival, a mocsári goblinnal. Tőle kapjuk meg a tündérek hordozására alkalmas táskát, és mindig visszatérhetünk hozzá tanácsért. Induljunk el balra az ösvényen Endeva felé. A faluban, a harmadik házban megtaláljuk Rufust, az elfek vezérét, aki ideadja a házának a kulcsát, ahol kiválaszthatjuk az első tündérünket. Menjünk is hát a házhoz, nehéz eltéveszteni, hisz ezen az egyen van lakat az ajtón. Bent találunk három különböző típusú igen gyenge tündért. Ajánlom a kötündér, Grem választását, mert kezdésnek ő elég erős, és nemsoká úgyis hozzájutunk egy víztündér Tadanához. Vegyük fel a visszatérés rúnáját, és az ablakban lévő ládikából a két életerőitalt. Kimenve a házból balra beszéljünk Luciusszal, akitől megkapjuk a Tündérek kertjét ábrázoló térképet (túl sok hasznát nem fogjuk látni), amin felkiáltójel jelzi, hová kellene eljutnunk. Induljunk tovább az ösvényen, és az elf két tündérének legyőzése után eljutunk egy vízeséshez, ahol egy másik elf vár ránk. Ő ideadja nekünk Tadanát, ha cserébe odaadjuk neki a fánál lévő ezüst gömböt (20. szintig tudunk vele tündéreket elfogni). Induljunk tovább, míg Luciustól meg nem kapjuk a koboldok elfogására alkalmas zsákocskát. A kunyhót elérve a madárijesztőt három káosz tündér tartja „rettegésben", akiket ha legyőzünk, állandó ingyenes manatöltést kapunk a madárijesztőtől. Csak akkor álljunk ki a tündérek ellen, ha van már nálunk egy erős természet tündér (nature). A kunyhóban találjuk Luciust, akinek a befogott koboldokat tudjuk ötösével eladni. A ládikából vegyük fel az ezüst gömböt. Szintén a kunyhóban tudjuk az első varázslatainkat megvenni. Egy képernyővel a kunyhó után jobbra a beugróban megtaláljuk a kunyhó rúnáját. Az utat elzáró sziklákat és tüskés, sárga gyümölcsű bokrokat majd csak később tudjuk eltüntetni, mint ahogy a légfuvallatot is csak később tudjuk használni. Szerezzünk legalább öt tündért, és harcoltassuk őket addig, míg mindegyik minimum 10-15. szintű nem lesz. Térjünk vissza Endeva faluba, és küzdjünk meg Rufusszal.
Az itteni mágikus italok boltjában fogjuk el a koboldot, hogy tudjunk vásárolni. A folyó melletti ösvényen induljunk el Tiralin városa felé, az elágazásnál egyenesen.

Az elvarázsolt erdő

Az erdőben csak kövessük az utat, hogy eljussunk a városba. Szembe a tanácsházán jobbra a lépcsőn menjünk fel, mert egy csomó cucc van a körfolyosón, valamint a ládá-

ban a térkép az erdőről. A városban, a bezárt nagy kapunál lévő épületben, a ládában megtaláljuk a tiralini katakombák kulcsát. Tiralin városkapujától jobbra induljunk el, és a bolttal szemben a jobboldalon a törpétől vegyünk öt kristályt (olcsóbb, ha hármat a szökőkútnál lévő törpétől veszünk meg). Menjünk be a boltba, és vegyük meg az öt kristályért a mocsár rúnát (Dunmore), amit használjunk is. A mocsárvidéken a mólóra felmenve a balra lévő házban megtaláljuk a mocsár térképét, a legnagyobb épületben pedig a Tiralin rúnát.
Az épülettel szemközti mólón menjünk le a mocsárhoz. Utunkat itt mindenfelé Árny-elfek állják el, ezért nem árt edzeni kicsit a tündéreinket az egyik házban (60 aranyért cserébe). A mocsárban induljunk el jobbra, mindig csak a lélekfényeket követve (kis repülő világító pontok). Ha jól követtük őket, akkor eljutunk a kövekkel körbevett oltárhoz, ahol megszerezhetjük a Természet kártyáját. Ezentúl ha természet tündér van nálunk, akkor az automatikusan eltünteti a tüskés bokrokat. Ha legyőztük az Árny-elf generálist is, akkor kapunk egy kagylóhéjat, amivel vizek mellett kihívhatjuk párbajra a víztündéreket. Térjük vissza goblinfalvára, mert néhányan igen hálásak lesznek nekünk. A rúnát használva menjünk vissza Endevába, és a Tiralin elágazásnál most menjünk jobbra az erdei lak (Forest Hut) felé. A hídnál ismét egy teszt elé állít minket az elf, akit ha legyőzünk, továbbmehetünk. Egyenesen az úton, majd pedig balra tovább az ösvényen. Ismét az utat követve keresztül az erdőn eljutunk az erdei lakhoz. Legyen egy természet tündér az aktív (első helyen legyen), hogy a tüskés bokor eltűnjön az útból. A ház előtti elffel beszéljünk, majd tűntessük el mind az öt bokrot a háza környékéről. Egy az ajtó előtt van, három a háza környékén, az utolsó pedig a ház tetején található. Ha mindet eltüntettük, ismét beszéljünk az elffel, és megkapjuk a Természet elemi kulcsot (később majd szükség lesz rá a liftek beüzemeléséhez). Vissza a kunyhóhoz (Cottage), előre egy képernyőt, és balra a barlangban tüntessük el a bokrot, így a bennrekedt törpétől 400 aranyért vehetünk egy energia tündért (Darbue). Induljunk tovább az ösvényen (ahol az előbb balra fordultunk, ott egyenesen), és a bagolytól jobbra tüntessük el a bokrot az útból, és be a barlangba.

A Hegyvidék

Ez már a törpék birodalma, amit szintén az Árny-elfek szálltak meg. Ha követjük az utat a hegyek között, akkor hamarosan egy nagyobb völgybe érkezünk. Jobbra elindulva menjünk be az első barlangba (a lenti cuccokat vegyük fel), majd innen pedig balra.
A törpék tornyát elérve menjünk be, és győzzük le a négy törpét. A legalsó szinten vegyük fel a rúnát, míg a legfelsőn a ládából a Kő elemi kulcsot. Kissé trükkös a láda kinyitása: mint egy telefon számlapjánál, nyomjuk meg a 2, 4, 6, 8-nak megfelelő gombokat. Hagyjuk el a tornyot, és induljunk el egyenesen tovább. Itt meg kell küzdenünk az Árny-elfek vezetőjével, mielőtt továbbmehetnénk.
A barlangban vegyük az irányt a hegycsúcs felé (a Mountain Peak tábla jelzi). Balra induljunk el, majd egyenesen, míg el nem érjük a barlangot. Átjutva a barlangon kijutunk a havas csúcsra. Itt induljunk el balra, míg a híd után menjünk be a barlangba. Kicsit útvesztő, de ha mindig jobbra tartunk, akkor eljutunk egy másik nagy barlangba. Itt találkozunk a törpe királyt kereső Lasséval. Csapdába esett itt a barlangban, ezért segítsünk neki legyőzni az összes tündért itt a barlangban. Csak járjunk körbe, míg meg nem támad minket két pszi tündér, egyet a vízből hívjunk elő a kagylóhéj segítségével, míg az utolsóhoz menjünk bele a csillámlásba, és a megjelenő kőlapon ugorjunk át. Ha mind a négyet legyőztük, akkor Lasséval beszélve megkapjuk tőle a Levegő elemi kulcsot. Teleportáljunk vissza a törpe toronyhoz, és balra a liftre álljunk rá.

A Felhővilág

Felérve a felhők fölé induljunk el egyenesen a hídon. Ügyeljünk rá, hogy itt már elég erős levegő tündérek vannak. Menjünk fel a toronyba, majd pedig le a másikon, és lépjünk be a portálon. A másik oldalon rögtön balra megtaláljuk a Felhővilág rúnáját. Az oszlopoknál találkozhatunk a Fehér Druidával. A beszélgetés után győzzük le a két megidézett Árny-elfet. A dombon lévőhöz a földdarab széléről tudunk felugrani. Ha sikerült győznünk, akkor ismét beszéljünk a Druidával. Megkapjuk a Föld tündekártyát, ami a Természethez hasonlóan csak akkor használható, ha Kő tündér éppen az aktív. Próbáljuk is ki a hidat elzáró sziklánál, hogy megszerezzük az ezüst gömböt. Ám ha jó megfigyelők vagyunk, akkor észrevehetjük, hogy balra is van egy

ugyanilyen szikla, ami alatt pedig egy arany gömb található. Vándorlásaink során most már figyeljünk ne csak az utat elzáró sziklákra, hanem az ilyen véletlennek tűnő sziklatömbökre is. Menjünk vissza egészen a liftig, és induljunk el a másik irányba. Zúzzuk szét a híd alatti sziklát, és balra felmenve folytassuk utunkat a hídon keresztül az arénába. Az arénában igen komoly harcra számítsunk, hat sötétség és egy káosz tündér ellen kell kiállnunk, minddel egyszerre. Ha nem érezzük elég erősnek magunkat, eddzük még egy kicsit a tündéreinket. Miután legyőztük, megkapjuk Quinlin, a törpe király botját. Már csak meg kell szabadítanunk az aréna őrzőjét a rátelepedett káosz tündértől. Térjünk vissza Tiralinba, és mutassuk meg a botot a tanácsházán a polgármesternek. Menjünk a gyógyfüves boltba, és cseréljük el Suane-t egy Segbuzzra (az legyen az aktív). Visszatérve a mocsárvidékre balra induljunk el, és adjuk oda Segbuzzt az elfnek. Induljunk tovább a hídon keresztül a Nagy Fa felé. Elérve azt sorban meg kell küzdenünk a verseny résztvevőivel. Az első főleg kőtündéreket, a második víztündéreket, míg a másik kettő vegyes tündéreket használ. Ha mindenkit legyőztünk, fent a Druidától megkapjuk a Levegő tündekártyát. Ezzel, ha egy levegő tündér van az első helyen, akkor át tudunk ugrani a fuvallatokon. Térjünk vissza a Felhővilágba, és jobbra a hídon induljunk tovább. Tegyünk egy levegő tündért aktívvá, és ugráljunk át a fuvallatokon. A Fehér Katedrálisban beszéljünk a bebörtönzött Lasséval, akitől megkapjuk a törpe gyárhoz a kulcsot. Térjünk vissza a Tündérek kertjébe, és jobbra Rafi barlangjától zúzzuk szét a sziklát. Menjünk fel a lifttel, és miután legyőztük a fém tündéreket a ládákból (hasonló technikával lehet kinyitni, mint a törpe toronyban lévőt) vegyük magunkhoz a törpe szerszámokat. Vissza a törpe toronyhoz, és balra a toronytól beszéljünk a járatot őrző törpével, aki csak akkor enged át minket, ha van nálunk egy pszi tündér (a Dark Caves nevű helyen tudunk beszerezni egyet). Menjünk át a hídon, és adjunk oda egy szerszámot a törpének, majd menjünk bele a túloldalon a fénybe. A fel-le mozgó kőlapokon jussuk el a ládáig, amiben a Tűz elemi kulcsot találjuk meg (később már nem kell visszajönni érte). Vissza a toronyhoz, és a hármas elágazásnál menjünk balra, majd a Monagham táblás járatban induljunk tovább.

Monagham

Megérkezve a törpe városba kövessük az utat, míg a kulccsal ki nem nyitjuk a törpe gyárhoz vezető ajtót (az első házban megtaláljuk Monagham rúnáját). Menjünk is be a már nem működő gyárba, amit három fém tündér őriz. Miután legyőztük őket, beszéljünk Quinlinnel, aki a saját gyárának foglya volt idáig. Hálája jeleként megkapjuk tőle a fémkulcsot, amivel Tiralinban ki tudjuk nyitni a nagy kaput, ahol az erdő egy másik részébe jutunk (elég erős tündérek várhatóak) a romokhoz, amelyek között megtaláljuk a Pszi tündekártyát (ezzel, és egy aktuális pszi tündérrel megtudjuk, hol bujkál a legközelebb vad tündér). A katakombákban egy másik kapu van, ahol néhány kristálygömbhöz juthatunk. Valamint egy harmadikat az erdei laknál (ahol a tüskés bokrokat kellett eltüntetnünk), ahová valójában mennünk kell. Menjünk vissza a Felhővilágba, és a Fehér Katedrálisból szabadítsuk ki Lassét, amihez le kell győznünk az Árny-elfet. Ekkor kiderül, hogy az egész „árny-elf" özön mögött maga a Fehér Druida állt. Szedjünk össze egy olyan ötös csapatot, akik jók a természet tündérek ellen (pl. jég, tűz, fém, min. 25-30 szint), majd menjünk az erdei lakhoz. Ha nem emlékeznénk rá, hol van, akkor Endeva városából elindulva az elágazásnál jobbra forduljunk. Miután elértünk az erdei lakhoz, jobbra az ösvényen tovább. A kaput kinyitva az erdő közepén találjuk a tündekártya őrzőit. Egyszerre öt (összesen hat) természet tündért kell legyőznünk, így ez már elég kemény csata lesz (de ha összehoztunk egy csapatot a természet tündérek ellen, akkor nincs gond). Ha legyőztük őket, a kőlapokon ugráljunk fel a Tűz tündekártyáért. Ennek a segítségével nem égünk meg a láva barlangokban (Lava Caves), ha egy tűz tündér az aktív. Térjünk vissza Monaghamba úgy, hogy egy tűz és levegő tündér legyen nálunk. A teleportáló helytől jobbra a házba menjünk be (meg kell húzni egy kart), és le a lifttel. Egy levegő tündér segítségével ugorjunk át a fuvallatokon, majd tegyünk egy tűz tündért aktívvá. A járatokban addig mászkáljunk, amíg nem sikerül egy Pix nevű tündért fognunk. Térjünk vissza a mocsárvidékre, és menjünk a Nagy Fához (Great Tree). Innen balra a kis szigeteken ugráljunk tovább, majd a kaput kinyitva és a barlangba belépve eljutunk az Árnyékvilágba.

Az Árnyékvilág

Legalább egy fény tündérünk legyen, ami elég erős, mert a sötét tündérek ellen ők a leghatásosabbak. Induljunk el lefelé, az Árny-elf legyőzése után balra, majd fel a romos lépcső szélén, ami után egy újabb Árny-elfet kell legyőznünk. Mielőtt megérkezünk a három bezárt ajtós terembe, meg kell küzdenünk az Árny-elfek vezérével, ami csak akkor lehetséges, ha legalább 30 tündért összegyűjtöttünk már. Ezután az egyik sarokban találunk egy csillámlást, amibe menjünk bele, így megjelenik két kőlap. A fel-le mozgó segítségével a sarokban jussunk el a ládához, amiben a vörös csontkulcs található. Vissza az ajtókhoz, és nyissuk ki a vörös zárat. Folytassuk utunkat arrafelé. A következő képernyőn a lépcsőről jobbra ugorjunk át, és a kőlapon átjutva vegyük fel az árnyékvilág rúnáját. Tovább jobbra fel a lépcsőn, és a varázslatárus melletti koporsón lévő ládából vegyük magunkhoz a zöld csontkulcsot. Vissza az ajtós terembe (használjuk a rúnát), és nyissuk ki a zöld zárat. Az árny-elf legyőzése után balra, majd jön még egy árny-elf, aztán tovább egyenesen. Balra a lépcsőről ugorjunk át a két csontvázhoz, és a térdelőnek mutassuk meg a Pix tündért (ehhez annak kell aktívnak lennie), mire ő ideadja nekünk az utolsó kulcsot. Nyissuk hát ki a megmaradt kaput, és tovább egyenesen. A hídon egyszerre két ellenfél tündéreivel kell megküzdenünk, összesen kilenc, egyszerre mindig kettő támad. Megérkezve a Sötét Katedrálisba le kell győznünk a Fehér Druidát kétszer. Először rögtön az ajtóban, majd az Őrző szobától balra lévő ajtón felmenve az emeleten is. Ha sikerült, menjünk le a szoborhoz, és magával az Őrzővel kell megküzdenünk. Válogassunk össze egy olyan csapatot, akik jók a fém tündérek ellen (pl. levegő, víz, jég, min. 35-40 szint). A végső csatában igen kemény dolgunk lesz, mert nem csak a tündérek támadnak, hanem a szemek is. De ha jó a csapatunk, akkor nem lehet gond. Ha legyőztük, akkor sikerült ismét egyesítenünk Zanzarah világát.

Crowie

Hol található a 30 kobold:

1: Endeva, a gyógyfüves házában
2, 3: egy képernyőre Endevától a kunyhó felé
4: a kunyhó (Cottage) mögött
5, 6: egy képernyőre a kunyhótól
7: az Elbűvölt erdőben Tiralin felé menet
8 : Tiralin városában a bezárt kapuval szemközti ház pincéjében
9, 10, 11, 12: a mocsárvidéken ha egészen jobbra tartunk a lélekfények felé
13, 14: a mocsárvidéken ha balra megyünk az Árny-elf vezér felé
15: a Tündérek kertjében a kis beugróban, ahol a törpe van (akinek feje fölött felhő van)
16: az Elbűvölt erdőben egy képernyőre az erdei kunyhó felé (Forest Hut)
17: a hegyvidéken az első nagy völgyben egészen lent
18: az Árny-elf vezér után a hármas elágazás járataiban
19: a hegycsúcsnál a havas barlangokban, ahol Lasséhoz jutunk
20: a Felhővilágban úton az aréna felé
21: a Tündérek kertjében, útban a nagy rét felé
22: a mocsárvidéken útban a Nagy Fa felé (Great Tree)
23: a hegyvidéknél a nagy területen útban a hegycsúcs felé, csak akkor tudjuk elfogni, ha már megvan a levegő tündekártyánk (Fairy Card of Air)
24: a hegycsúcsra megérkezve jobbra menjünk el, szintén szükséges a levegő tündekártya
25: az erdei kunyhó után a természet tündérek kertjében (ahol a tűz tündekártyát kapjuk)
26: az Elbűvölt erdőben, útban a romok felé (Tiralin zárt kapujából lehet odajutni) az oszlopon (levegő tündekártya kell)
27: az Árnyékvilágban, egy képernyőre balra az oszlopon
28: az Árnyékvilágban, a kék csontkulcs területén útban a Sötét Katedrális felé jobbra
29, 30: a Sötét Katedrálisban

Mit kapunk a koboldokért:

5 kobold: 30 arany
10 kobold: a pincekulcsot a kunyhóhoz
15 kobold: 50 arany
20 kobold: 5 manaital
25 kobold: 5 Garlic Atomizer
30 kobold: Suane vagy Aquana

Tündérlista

A Zanzarah titka a jó csapat összeállításában rejlik. Ehhez nyújtson most segítséget az alábbi lista a játékban szereplő összes tündérről. A számok mutatják, hogy az egyes értékek közül az adott tündér mivel rendelkezik az 1-től 5-ig terjedő skálán. Igaz, a játék nagy részében csak magányos vad tündérekkel találkozunk, ám vannak olyan harcok, ahol minden taktikai tudásunkat be kell vetnünk, hogy győzzünk. Igaz, mindenki a magának megfelelő tündérekből állítja össze csapatát, ám segítségként itt egy olyan lehetséges összeállítás, mellyel nem nagyon érhet minket meglepetés:

Fény: Suane/Lighbane
Levegő: Laticia/Airia
Kő: Garbat/Vesbat
Pszi: Psyrow/Rasrow
Jég: Greezloc/Feez

Mivel a fény tündérek a játékban szinte a legerősebbek, elengedhetetlen egy magas szintű a csapatban, csupán egyetlen gyengéje akad: a pszi tündér.

Hol találhatóak:

Természet: erdőkben, tündérkertben és mocsárban. A hegyvidéken és a Felhővilágban a kis bokrokban és a fáknál.

Víz: patakoknál és tavaknál az erdőben és tündérkertben, a hegyeknél lévő folyóknál. Alkalmanként a mocsárvidéken. Később elő is hívhatjuk őket az Óceán kagylóval (Ocean Conch).

Tűz: csak a lávabarlangokban (Lava Caves), kivéve a Tinezardot, mert ő Tinefolból válhat a tűz evolúciós kő által.

Levegő: kizárólag a Felhővilágban, kivéve Tinevest, mert ő Tinefolból lesz a levegő evolúciós kő által.

Energia: a felhős törpétől (400 arany), Monaghamban Lasse kiszabadítása után, az erdőben a romoknál. Az Árnyékvilágban és a tiralini katakombákban.

Káosz: az Árnyékvilágban, a kunyhó pincéjében és a tiralini katakombákban.

Sötétség: az Árnyékvilágban, a kunyhó pincéjében, a tiralini katakombákban, és úton a romok felé.

Pszi: a sötét barlangokban.

Kő: a hegyekben, és az erdőben a különböző sziklákná.

Fém: az öreg törpegyárban, és a Felhővilágban (Rafitól nem messze tudunk felmenni egy lifttel).

Fény: az erdőben a romoknál (ha kinyitottuk a kaput Tiralinban), és a Felhővilágban kapunk egyet az arénában (de tőle hamar meg is kell válnunk).

Jég: csak a hegycsúcs havas területein.

1. Silia
Típus: Természet
Fejlődés: 22. szinttől
Viteria
Életerő: 1
Ügyesség: 3
Ugrás: 3
Speciális: 2

2. Viteria
Típus: Természet
Fejlődés: 31. szinttől
Boneria
Életerő: 4
Ügyesség: 3
Ugrás: 4
Speciális: 5

3. Boneria
Típus: Természet
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 3
Ugrás: 2
Speciális: 5

4. Grem
Típus: Kő
Fejlődés: 30. szinttől
Gremor
Életerő 1
Ügyesség: 3
Ugrás: 3
Speciális: 4

5. Gremor
Típus: Kő
Fejlődés: 35. szinttől
GremRock
Életerő: 2
Ügyesség: 5
Ugrás: 3
Speciális: 1

6. GremRock
Típus: Kő
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 4
Ugrás: 4
Speciális: 2

7. Tadana
Típus: Víz
Fejlődés: 25. szinttől
Aquana
Életerő: 1
Ügyesség: 3
Ugrás: 3
Speciális: 3

8. Aquana
Típus: Víz
Fejlődés: 32. szinttől
Oceana
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 1
Speciális: 4

9. Oceana
Típus: Víz
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 3
Ugrás: 4
Speciális: 3

10. Worgot
Típus: Természet
Fejlődés: 21. szinttől
Corgot
Életerő: 2
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 3

11. Corgot
Típus: Természet
Fejlődés: 29. szinttől
Symgot
Életerő: 4
Ügyesség: 2
Ugrás: 4
Speciális: 5

12. Symgot
Típus: Természet
Fejlődés: nincs
Életerő: 5
Ügyesség: 5
Ugrás: 3
Speciális: 1

13. Airia
Típus: Levegő
Fejlődés: 22. szinttől
Luria
Életerő: 1
Ügyesség: 2
Ugrás: 3
Speciális: 4

14. Luria
Típus: Levegő
Fejlődés: 31. szinttől
Laticia
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 4
Speciális: 2

15. Laticia
Típus: Levegő
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 3
Ugrás: 5
Speciális: 2

16. Rasrow
Típus: Káosz
Fejlődés: 35. szinttől
Maulrow
Életerő: 1
Ügyesség: 1
Ugrás: 4
Speciális: 5

17. Maulrow
Típus: Káosz
Fejlődés: 46. szinttől
Psyrow
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 5
Speciális: 3

18. Psyrow
Típus: Káosz
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 5
Ugrás: 4
Speciális: 2

19. Abery
Típus: Természet
Fejlődés: 31. szinttől
Abnobery
Életerő: 1
Ügyesség: 2
Ugrás: 4
Speciális: 3

20. Abnobery
Típus: Természet
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 3
Ugrás: 4
Speciális: 4

21. Vesbat
Típus: Kő
Fejlődés: 27. szinttől
Stobat
Életerő: 1
Ügyesség: 4
Ugrás: 5
Speciális: 2

22. Stobat
Típus: Kő
Fejlődés: 33. szinttől
Garbat
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 5
Speciális: 1

23. Garbat
Típus: Kő
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 4
Ugrás: 4
Speciális: 2

24. Cera
Típus: Víz
Fejlődés: 21. szinttől
Amnis
Életerő: 1
Ügyesség: 3
Ugrás: 4
Speciális: 2

25. Amnis
Típus: Víz
Fejlődés: 31. szinttől Ceramnis
Életerő: 2
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 5

26. Ceramnis
Típus: Víz
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 4
Ugrás: 4
Speciális: 2

27. Blumella
Típus: Természet
Fejlődés: nincs
Életerő: 2
Ügyesség: 5
Ugrás: 4
Speciális: 2

28. Mencre
Típus: Pszi
Fejlődés: 38. szinttől Mensek
Életerő: 3
Ügyesség: 3
Ugrás: 4
Speciális: 4

29. Mensek
Típus: Pszi
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 4

30. Violectra
Típus: Energia
Fejlődés: 32. szinttől Biolectra
Életerő: 3
Ügyesség: 2
Ugrás: 5
Speciális: 4

31. Biolectra
Típus: Energia
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 3
Ugrás: 1
Speciális: 5

32. Pix
Típus: Tűz
Fejlődés: 23. szinttől Ferix
Életerő: 1
Ügyesség: 5
Ugrás: 4
Speciális: 3

33. Ferix
Típus: Tűz
Fejlődés: 30. szinttől Daemonex
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 4
Speciális: 2

34. Daemonex
Típus: Tűz
Fejlődés: nincs
Életerő: 5
Ügyesség: 1
Ugrás: 3
Speciális: 4

35. Feez
Típus: Jég
Fejlődés: 25. szinttől Greez
Életerő: 1
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 4

36. Greez
Típus: Jég
Fejlődés: 45. szinttől Greezloc
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 5
Speciális: 2

37. Greezloc
Típus: Jég
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 4

38. Skelbo
Típus: Káosz
Fejlődés: 22. szinttől Skeljaw
Életerő: 1
Ügyesség: 2
Ugrás: 4
Speciális: 3

39. Skeljaw
Típus: Káosz
Fejlődés: 49. szinttől Skelrath
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 4

40. Skelrath
Típus: Káosz
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 5
Ugrás: 3
Speciális: 3

41. Sirael
Típus: Levegő
Fejlődés: 27. szinttől Gorael
Életerő: 1
Ügyesség: 3
Ugrás: 2
Speciális: 4

42. Gorael
Típus: Levegő
Fejlődés: 38. szinttől Fathrael
Életerő: 3
Ügyesség: 5
Ugrás: 1
Speciális: 4

43. Fathrael
Típus: Levegő
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 1
Ugrás: 5
Speciális: 4

44. Darbue
Típus: Energia
Fejlődés: 24. szinttől Bue
Életerő: 1
Ügyesség: 5
Ugrás: 4
Speciális: 2

45. Bue
Típus: Energia
Fejlődés: 45. szinttől Lighbue
Életerő: 3
Ügyesség: 3
Ugrás: 3
Speciális: 4

46. Lighbue
Típus: Energia
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 2
Ugrás: 4
Speciális: 4

47. Beltaur
Típus: Pszi
Fejlődés: 23. szinttől Mentaur
Életerő: 1
Ügyesség: 5
Ugrás: 1
Speciális: 4

48. Mentaur
Típus: Pszi
Fejlődés: 28. szinttől Clum
Életerő: 4
Ügyesség: 1
Ugrás: 4
Speciális: 3

49. Clum
Típus: Pszi
Fejlődés: 35. szinttől Clumaur
Életerő: 5
Ügyesség: 5
Ugrás: 4
Speciális: 1

50. Clumaur
Típus: Pszi
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 4

51. Pfoe
Típus: Természet
Fejlődés: evolúciós kővel Taze
Életerő: 1
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 4

52. Taze
Típus: Természet
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 3
Speciális: 4

53. Glacess
Típus: Jég
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 4

54. Akritar
Típus: Káosz
Fejlődés: nincs
Életerő: 1
Ügyesség: 2
Ugrás: 4
Speciális: 5

55. Sirella
Típus: Levegő
Fejlődés: nincs
Életerő: 1
Ügyesség: 5
Ugrás: 4
Speciális: 3

56. Dracwin
Típus: Tűz
Fejlődés: evolúciós kővel Flagwin
Életerő: 2
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 5

57. Flagwin
Típus: Tűz
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 4
Ugrás: 5
Speciális: 4

58. Tinefol
Típus: Természet
Fejlődés: evolúciós kővel Tinerog, Tinezard vagy Tineves
Életerő: 2
Ügyesség: 2
Ugrás: 3
Speciális: 2

59. Tinerog
Típus: Természet
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 3
Ugrás: 3
Speciális: 3

60. Tinezard
Típus: Tűz
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 3
Ugrás: 2
Speciális: 4

61. Tineves
Típus: Levegő
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 5
Ugrás: 5
Speciális: 2

62. Fygaery
Típus: Természet
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 4
Ugrás: 1
Speciális: 4

63. JumJum
Típus: Kő
Fejlődés: 38. szinttől JumRock
Életerő: 1
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 4

64. JumRock
Típus: Kő
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 1
Ugrás: 4
Speciális: 5

65. Goop
Típus: Víz
Fejlődés: nincs
Életerő: 2
Ügyesség: 1
Ugrás: 5
Speciális: 4

66. Minari
Típus: Fém
Fejlődés: törpe szerszámokkal Megari
Életerő: 1
Ügyesség: 5
Ugrás: 4
Speciális: 2

67. Megari
Típus: Fém
Fejlődés: törpe szerszámokkal Gigarex
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 4
Speciális: 3

68. Gigarex
Típus: Fém
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 5
Ugrás: 5
Speciális: 2

69. Segbuzz
Típus: Káosz
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 2
Ugrás: 3
Speciális: 5

70. Manox
Típus: Sötétség
Fejlődés: 30. szinttől Turnox
Életerő: 1
Ügyesség: 5
Ugrás: 4
Speciális: 3

71. Turnox
Típus: Sötétség
Fejlődés: 30. szinttől Dredanox
Életerő: 3
Ügyesség: 5
Ugrás: 4
Speciális: 3

72. Dredanox
Típus: Sötétség
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 5
Ugrás: 5
Speciális: 2

73. Lighane
Típus: Fény
Fejlődés: 28. szinttől Driane
Életerő: 1
Ügyesség: 1
Ugrás: 5
Speciális: 4

74. Driane
Típus: Fény
Fejlődés: 38. szinttől Suane
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 4
Speciális: 2

75. Suane
Típus: Fény
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 4
Ugrás: 1
Speciális: 4

76. Lana
Típus: Természet
Fejlődés: 22. szinttől Liana
Életerő: 3
Ügyesség: 3
Ugrás: 3
Speciális: 3

77. Liana
Típus: Természet
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 2
Ugrás: 4
Speciális: 4

CHEAT

Zanzarah: The Hidden Portal
Módositsd a játék parancsikonját a "-console" parancs hozzáadásával.

Például: E:\Zanzarah\System\zanzarah.exe -console

Játék közben nyomd meg az [F11] gombot, így a konzol megnyílik, majd gépeld be a következőket:

Duel victory – A tündéred megnyeri a jelenlegi csatát.

item xx – Az XX eszközt megkapod.
(XX-nek 1 és 73 között kell lennie.
Például: az 1-es eszköz egy közepes erősségű gyógyító szer.

wizform xx – Az XX. tündért megkapod.
(XX-nek 1 és 76 között kell lennie).

spell xx – Az XX. varázslatod megkapod.
(XX-nek 1 és 119 között kell lennie).

video xxxx – Az XXXX. videót játssza le, ami az egyik /resources/videos alkönyvtárban található.
Például: video _v006.bik
(az alsóvonás karakter talán nem látszik, de mindenképp be kell gépelned).

help - Minden más nyilvános parancs listázása

Megjegyzés: A parancsikonodat módosíthatod a "-duelstart" paraméterrel, hogy a játékot közvetlenül párbaj módban kezd.
Például: E:\Zanzarah\System\zanzarah.exe -duelstart

CD GAMES

52 oldalas újság végigjátszásokkal, megoldásokkal, cheatekkel és teljes guide-okkal. Minden alkalommal teljes játék mellékletel.

Ízelítő legújabb számunk tartalmából:

- **Indiana Jones and the Emperor's Tomb**
- **Vietcong**
- **Enclave**
- **Praetorians**
- **IGI 2**

Teljes játék:

Earth 2150: Escape from the Blue Planet

Az iránytű a játékok világában, amit eddig kerestél!

Keresd az újságárusoknál!

www.cdgames.hu